2005年 总第195期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

10

千年漢唐文化
萬裏傳承天下
絲路橫貫歐亞
傳說吹盡黃沙



大唐



波斯



罗马

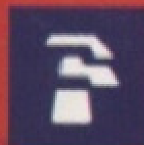
自由经商 无限成长 对立阵营

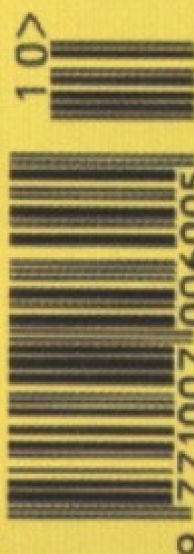
絲路傳說

SilkRoad Online







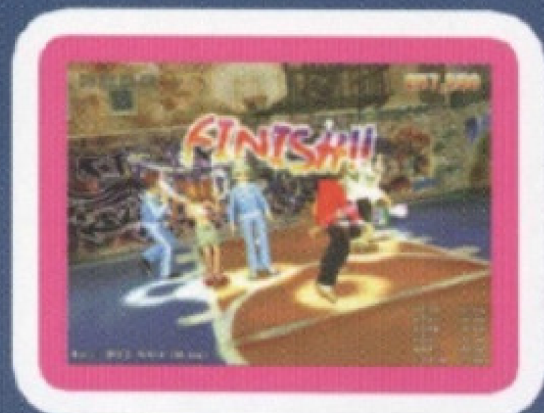


ISSN 1007-0060

劲舞时尚

COMING SOON ...

欢迎访问官方网站：
au.9you.com



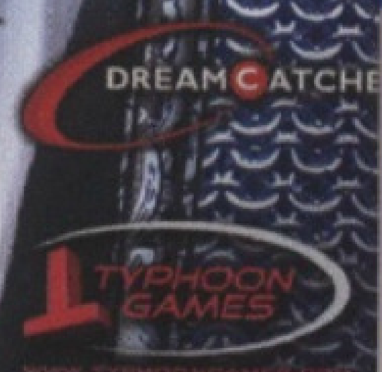


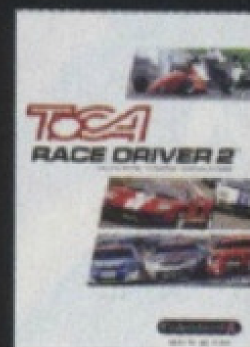


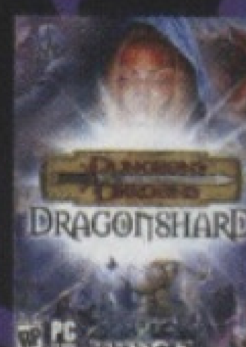


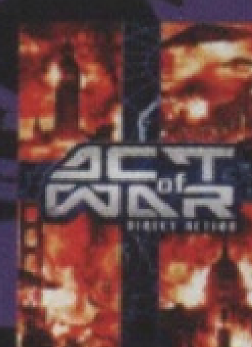







TOCA RACE DRIVER 2


DRAGONSHARD


ACT OF WAR

Hussar® 轻骑兵®

专业个人音响制造商

分享快乐 体验精彩

选一款显示器，要配得上轻骑兵C3900有源音箱。

• THE AUDIO EXPERT •



轻骑兵个人音响制造专家，将听觉享受提升至视听层面，重新定义您的工作台风格。

不选择一款外形同C3900 2.1声道有源音箱一样绚酷的显示器，怎能满足您对生活精益求精的要求？





- 外形精致典雅，简约大方，融入当今流行的曲线美，使C3900无论音质还是外形均体现出非凡的品质。
- 采用优质扬声器与线材，做工考究。
- 音色表现突出，定位准确，不拖拉。中高音清脆悦耳，低音强劲有弹性。
- 有黑、白两种颜色可供选择。

C3900

• THE AUDIO EXPERT • 2.1声道有源音箱

各地经销商（以下按省会字母顺序排列，不分先后）

北京：010-82664390
010-62546160
010-82668019
010-82852190
上海：021-64274289
天津：022-27462532
成都：028-85451892
重庆：023-68791968
023-68636840
023-68793415
长沙：0731-4152377
长春：0431-5628983
延吉：0433-2918625
沈阳：024-23969279
大连：0411-83627631
锦州：0416-2142659
福州：0591-83358279
厦门：0592-2233448
泉州：0595-22988476
龙岩：0597-2100591
鞍山：0412-2226419
贵阳：0851-6551626
广州：020-38788129
深圳：0755-83681005
汕头：0754-8366901
珠海：0756-2225081
湛江：0759-2660876
海口：0898-96955681
哈尔滨：0451-86230721
合肥：0551-3662944
杭州：0571-56772945
金华：0579-3182583
温州：0577-88868071
宁波：0574-87267637
呼市：0471-2297640
包头：0472-3622136
赤峰：0476-8248751
济南：0531-6412294
青岛：0532-3802949
烟台：0535-6656105
淄博：0533-2775708
潍坊：0536-8290877
济宁：0537-2387238
昆明：0871-5165587
兰州：0931-8274031
南宁：0771-2814761
柳州：0772-2836338
南昌：0791-6262557
南京：025-57713317
无锡：0510-2755076
常州：0519-6644857
0519-6912290
南通：0513-5104991
淮安：0517-3915656
扬州：0514-7367474
徐州：0516-3824186
苏州：0512-65163253
石家庄：0311-5207561
沧州：0317-2011825
唐山：0315-2835438
邯郸：0310-3035792
邢台：0319-7611199
保定：0312-2031809
太原：0351-8710483
武汉：027-87851066
027-87160038
乌市：0991-2831592
西安：029-85598151
029-82242311
029-85543604
宝鸡：0917-2866660
郑州：0371-3551253
南昌：0791-6290979

制造商：北京市中北高科机电公司 地址：中国·北京市中关村南大街七号三层 邮编：100081 免费咨询电话：800-810-0141 http://www.hussar.net

ISO9001:2000 A017687

大众游戏网电子杂志



www.popsoft.com

大众软件 + 大众硬件 + POP GAMER

三刊合一，让你一次看个够！



大喜讯

大众游戏网即将推出 e 电子杂志

与三刊同日发行，内容更丰富，绝无缩水。网络注册，轻松下载。动动鼠标一切搞定。

想看大众游戏网电子杂志吗？赶快点击我们的网址 www.popsoft.com

《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动

《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动开始了！为了给读者更好的交流平台，《大众软件》特联合中国最大的SP腾讯公司，一起搭建《大众软件》短信俱乐部，进行唯一最低价竞拍活动。

短信俱乐部第一期竞拍商品：

市场价格：3999元

1、爱国者平板王移动DVD DP-F027

竞拍时间：2005年5月16日至5月22日

在爱国者平板王移动DVD DP-F017C的基础上，爱国者又推出该产品的升级版本DP-F027。该款产品延伸了首款产品的技术特点和良好品质，同样具备免改装特性和出色的抗震性能，而在此之外在车载应用上取得了新的突破，首次将FM无线调频功能集成在了移动DVD内部。用户通过简单的调节，即可将产品的音频部分同车内音响连接起来，在车内实现震撼音效。对于车载用户而言，此项功能将极大的提高产品在车内的易用性。

★7英寸16：9高亮TFT显示屏，500流明高亮度
★支持文件格式：DVD/SVCD/VCD/CD/MP3/JPEG/WMA/HDCD
★支持盘片类型：DVD-Video，DVD+/-R，DVD+/-RW，CD-R/RW，CD-DA，Video-CD，PHOTO-CD
★可视角度：160度（水平）；120度（垂直）
★解析度：480（W）x 234（H）RGB
★产品尺寸：202x154x26mm
★音箱功率：1W+1W重量：650克（不含电池）
★支持视频及音频输入/输出
★支持PAL/NTSC自动转换
★支持OPTICAL（光纤）输出（5.1声道）FM发射频率：88.4/88.8/89.2
★支持画面倒转功能及显示比例调节（16：9/4：3）
★支持画面缩放功能（x2/x3/x4）
★支持快进/快退调速（2X/4X/8X/20X）
★支持慢放功能（1/2、1/4、1/6、1/7）
★支持“断点记忆播放”功能
★“A→B复看”功能设计（满足外语学习需求，寓教于乐）



产品随机配件

7.4V/3600mAh锂电池
AC-DC（220V/12V）电源适配器
车载点烟器转接电源
音频和视频连接线
车载挂包卡片式遥控器（附送电池）
主机包附件包
立体声耳机（赠品）

市场价格：5450元

2、IBM ThinkCentre M50e 817909C

竞拍时间：2005年5月23日至5月29日

★类型	商用机
★CPU类型	英特尔 赛扬
★CPU频率	2666MHz
★标准内存容量	128MB
★显示芯片	英特尔(R)显示引擎2
★显卡接口类型	Direct AGP
★声卡	SoundMAX Cadenza
★硬盘容量	40GB
★光驱型号	CD-ROM 48X
★显示器类型	纯平显示器
★显示器尺寸	17英寸
★网卡	集成以太网
★MODEM	56K
★机箱类型	塔式
★键盘	IBM Preferred Pro Full size PS/2
★鼠标	IBM USB Optical Wheel Mouse



想用最低的价格赢取最棒的奖品吗？！
想体验手机短信竞拍的刺激吗？！Let's go!

活动规则：

《大众软件》读者俱乐部每期给出两款价格分别为数千元的高价商品，用户通过发送竞拍价格到指定代码参与商品竞拍，并可查询是否为竞拍最低价格，商品竞拍时间为7天，到竞拍截止时间如果用户发送的价格为最低且唯一，则用户可以用此价格购买该商品。

举例：现有市价为6000元的笔记本电脑一台，用户发送“QQXG#2.17”到1700进行竞拍，表示用户的竞拍价格为2.17元。接着用户发送“QQXG”到1700看是否为唯一最低价，如果是，则该用户以2.17元购买价值为7000元的笔记本，如果不是，则还可以进行发送其他竞拍价格至代码，竞拍和查询都可以多次进行。

注意事项：

1. 用户可以多次发送价格代码和查询代码，进行价格竞拍和查询。
2. 查询功能仅限于已经参与竞拍的价格，如果之前没有对商品进行出价，或者查询价并非之前的竞拍价，则查询无效。
3. 用户竞拍成功后，会得到系统反馈信息，《大众软件》读者俱乐部会主动联络该用户，在用户出示当月移动业务的缴费清单，并以竞拍价格（如：两元一角七分:P）购买该竞拍商品。《大众软件》读者俱乐部还将在下一期的杂志中给出竞拍结果。
4. 竞拍活动的期数和时间是无缝滚动的，例如第一款商品从5月16日的0点0分0时开始到5月22日的23点59分59秒结束，同时自动进入下一个商品活动。任何时间的竞标都将自动记入相应的期数内。
5. 《大众软件》读者俱乐部和腾讯公司内部员工及家属不得参与此竞拍活动。

参与方法：

（**代表价格，价格可为小数点后两位）

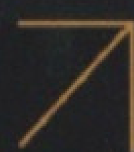
移动用户用手机随时发送“QQXG#**”到1700竞拍商品，发送“QQXG”到1700进行价格查询（湖南、广东地区的移动用户暂时无法参与）；联通用户用手机随时发送“QQXG#**”到9777竞拍商品，发送“QQXG”到9777进行价格查询（上海、浙江、江苏、福建地区的联通用户需发送代码至3777）。发送短信运营商收取0.1元/条，短信返回为0.5元/条。

客服电话：0755－83766566

黑风勇士II

勇者归来

黑风勇士二代采用更新运动科技，将一代背包全方位革新重组全面提升舒适性与实用性。背幅系统巧妙运用人体工程学设计，打破引力学说将重量横向分部减轻肩背压力；通体合成材质与高周波热压技术制成的前幅，既减缓外力撞击又彰显时尚动感；加上近乎完美的内部设计，二代背包将掀起全新的背包风尚，你还等什么？





黑风勇士家族手链，独有编号，永久保存！
（限量发售3000个）



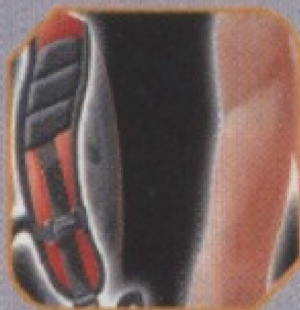
金属拉力设计

高科技加固钢丝拉环，拉力加强到20KG的重量



保护材质设计

前幅采用高周波热压技术，有效减缓外力撞击



仿生材质设计

背带更似肌肤，附有透气网眼，贴合肩部，合理散热，使用舒适



隐形防雨罩设计

防雨罩隐形设计，可随时展开，使用方便



防滑耐磨设计

底部与边缘为合成高密度材质，防滑耐磨双重保护



"力反馈"设计

背幅结构更人性，"力反馈"至多点受力，减轻肩背压力



内部构造设计

空间分配合理，可放大量文件及随身物品，独特的悬空电脑袋设计，两侧热压加厚，保护贵重电脑用品



防水拉链设计

全新拉链设计，防水性能更卓越

北京李宁体育用品有限公司　北京崇文门外大街38号北京新世界中心北办公楼12层　100062　服务电话：010-67081108-5501　www.li-ning.com

一切皆有可能

CONTENTS 目录

2005年第10期 总第195期

下期预报

实用软件：四款音频播放管理软件横评

网络时代：Google全新出击

硬件评析：暑期装机形势展望

攻城略地：三款热门大作火爆出击
《真·三国无双3》
《毁灭战士3——邪魔复苏》
《霹雳小组4》

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年05月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第10期 总第195期

专题企划

晶合通讯 125

前线地带

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

极限竞技

龙门茶社

游戏剧场

有字天书

TOPTEN

xyq.163.com

梦幻西游

-ON-LINE-

最新资料片

美丽人生 乐在其中

梦幻宝宝 魅力无限

等我脱了马甲，比你还可爱！

咿呀咿呀……

看杂志 得惊喜

为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！只需登录，http://nie.163.com/88，并输入验证码，080，您将有机会得到意外惊喜哦！

白金旗舰

100万同时在线，成就中国网游白金旗舰

網易 NETEASE www·163·com

网易互动娱乐

广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市环市东路 362-366 号好世界广场 30 楼 传真：(020)85546362 销售热线：(020)85553771 商务电话：(020)85525859

广告联系：(020)83936163-6010 二级运营合作：(020)85525753 梦幻客服电话：(020)85543820 梦幻客服专用信箱：mhgm@service.netease.com

编辑部报告

好消息

光阴荏苒，2005年，是大众软件杂志社成立并创刊以来的第10年。10年中，我们的读者在陪伴杂志成长的同时，也通过这本杂志了解、获取了相应的知识，《大众软件》也成为陪伴一代人成长的良师益友。自2003年我刊先后举办了两届《大众软件》读者调查活动，受到了厂商和读者的广泛好评。这些来自最终读者的有效答卷，为我们科学客观地了解读者需求，提供了最为直接而准确的数据；也为知名软件、硬件、游戏厂商分析市场，调整产品定位提供了有益的参考。2005年度的“新浪UC杯”《大众软件》第3届读者调查活动在本期正式展开。为了庆祝大众软件10周年的到来，我们特别将本次的大众软件奖的奖金总额提高至50万元。但是我相信大家参与的目的决不是因为这些奖品，因为再贵重的礼物也无法换来大家多年来对于大软的厚爱。我相信大家一定会一如既往地参加本次活动，提出中肯而宝贵的意见。

《大众软件》是大众的。

另外，还有一个好消息要报告给大家。随着时代的变迁、网络的普及，人们的阅读习惯已经不仅仅局限于书本、杂志上了，网络做为一种新兴产业，已经渐渐容入人们的生活，不少用户希望用更少的钱得到更多的知识以及资讯。在这种情况下，大众游戏网（www.popsoft.com）独家推出了“E电子杂志”。“E电子杂志”是一个集合了IT类电子资讯杂志并且可以在线阅读和下载这些杂志的平台，把《大众软件》、《大众硬件》和《POPGAMER》等杂志通通都搬到网络上，只需您登陆网站www.popsoft.com，轻点鼠标，并且支付少量的费用，每个月的《大众软件》、《大众硬件》和《POPGAMER》就会准时出现在您的电脑上了。不论何时，不论何地，只要您登录大众游戏网www.popsoft.com，“大软”的一切就尽在掌握了。更短的时间，更便宜的价钱，更丰富的内容，“大众游戏网 E电子杂志”，在拥挤而繁忙的工作生活之余，让您可以悠闲自在地享受超值的服务。

从创刊到今天，大软亲身经历着IT界的风雨变迁，我们力求走在时代的前端，开创平面媒体与网络媒体互动的先河，在最短的时间，提供给用户最全面的信息。零时间，低价位，高品质，是我们希望给您的承诺。（PS：测试期间完全免费哦！）

King@popsoft.com.cn
完成于读者调查开始

“sina新浪UC杯”

《大众软件》第三届读者调查正式启动

林晓：从2003年开始，每年的第10期我们都要举办读者调查活动，并在“读编栏目”中刊登读者调查问卷。今年也不例外。参与调查，不仅仅是给我们下一阶段的编辑内容提供翔实的参考数据，也是读者对《大众软件》一年来工作的综合评价。在您填写问卷的答题卡以前，我先代表编辑部全体同事说一声“谢谢了！”本期的读者调查问卷见101页。问卷的答题卡在杂志中所夹的读者咨询卡背面（正确填写方法见101页）。

人人有礼大放送

林晓：本期我们送给大家的是九州梦网的视听体验卡。九州梦网（bbvod.net）是一个包括娱乐视听在内的综合性网站，开辟有电影频道“九州院线”，电视剧频道“九州剧场”以及“九州音乐”，“动漫帝国”等多个频道。九州梦网提供全面的娱乐资讯和视听享受。体验卡价值5元，有效期为2005年5月15日至6月15日，帐号为**J5P6D89K**，密码为**56M8AS5L**。



TOPTEN投票幸运读者名单

幸运读者将获得游戏T恤衫、《反恐精英——零点危机》游戏标准版、游戏周边玩偶几种礼品中的一种礼品。

信投： 方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

湖北	周鑫	北京	陈星
吉林	张鹏	河北	石坤
黑龙江	白雪	上海	贺新
江苏	谢静	辽宁	孙学为
新疆	钱磊	广东	梁浩钧
广西	孙颖波	山东	张恒
四川	唐昊天	湖南	李彦君
甘肃	党宇鹏		



网络： 投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

山西	杨靖	安徽	张路宇
上海	张基刚	广西	莫锦雄
北京	郑伟	广西	范敏
贵州	余扬凤	河南	赵丹
北京	孙志伟	河北	唐天磊



手机投票： 查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

133××××8903
135××××2307
135××××2706
139××××2756
139××××8856





手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

驰骋中国 启动未来
——LEXAR正式进军中国市场

■本刊记者 冰河



4月6日，美国LEXAR公司在北京召开新闻发布会宣布正式创立中国总部，以全新中文名称“雷克沙”作为其开拓我国国内市场的重要标识，并同时宣布与国内著名代理机构神州数码、雷射电脑、嘉盈电子展开合作，授权该3家渠道商作为“雷克沙”品牌在中国大陆市场的总代理，全面启动中国市场的开拓计划。

作为一家1996年从Cirrus Logic芯片制造公司分离出来的技术型企业，LEXAR公司在研发中更注重人性化的理念，产品内容包括Cards（存储卡）、Readers（读卡器）、Accessories（配件）、Jump Drive（闪盘）四大产品系列。最主要的存储卡产品线涵盖CF、MS、SD、MMC、xD等全系列，以及闪存盘和MP3播放器等数码产品。其中在CF领域，LEXAR针对摄影师及数码相机用户率先发布了存储速度高达80×（即每秒12MB）的系列专业卡，容量涵盖256MB、512MB、1GB、2GB和4GB等5种不同规格。LEXAR公司以强大的技术研发能力为依托，在可擦写内存应用设计方面，拥有绝对领先的地位，并以高速传输和稳定安全的特点成为全球存储业知名品牌的指定合作伙伴。例如由索尼和LEXAR公司合作研发的记忆棒的主控芯片，由Olympus与LEXAR公司共同拥有产权的xD卡等。此外，佳能、尼康、奥林巴斯、美能达、柯达等国际知名数码相机厂商，也均与LEXAR公司在数码影像存储领域有着密切合作。

在过去5年中，LEXAR公司平均年销售增长率达125%，目前已占据美国市场26%以上的份额，其存储卡和闪盘产品在欧洲和日本也均取得领先的市场份额。对于此次进军中国的行为，LEXAR方面表示，现在中国是全世界的机遇，不过进入得早并不代表就能取得成功，更重要的是选择合适的时机。目前中国内地数码消费市场正在急剧扩大，正是数码存储厂商争夺竞争优势的黄金时机。

半月看点

数字出版新风向

4月12日，首届中国数字出版博览会第一次新闻发布会，在位于北京东四南大街的新闻出版总署召开。会上，博览会组委会代表就首届中国数字出版博览会的背景、意义、主要内容以及筹备进展工作进行了详细介绍。随着国家《知识产权法》、《电子签名法》的完善和出台，出版产业数字化的宏观环境日益完备。因此，新闻出版总署以“互联互通，共建共享”为主题，充分体现政府对于数字出版的管理新思路，全面整理出版行业资源优势，带动行业的快速发展，并倡议成立“数字出版产业联合体”。

UGS完成对Tecnomatix收购

4月7日，PLM（产品生命周期管理）厂商UGS公司在北京宣布，该公司已完成了对Tecnomatix所有流通股的收购。Tecnomatix是一家提供制造流程管理软件解决方案的公司，涉及的行业包括汽车、电子、航天和其他制造加工业。通过此次收购，UGS成为PLM行业中数字化制造解决方案的主要厂商。此后，UGS将把Tecnomatix定位为一个数字化制造品牌，包括Tecnomatix和在此之前的E-factory软件。公司将向UGS的Teamcenter软件用户提供完全集成的MPM（制造过程管理）解决方案，同时继续向客户提供Tecnomatix的独立MPM解决方案，这种解决方案也可和PLM环境集成。

2005 Intel信息技术峰会在京召开

4月14～15日，2005年春季Intel信息技术峰会（IDF）在北京召开，这是Intel在中国举办的第十次信息技术行业大会。会上，Intel突出了平台技术理念，围绕数字家庭、数字企业、移动计算三大主题组织了6场主题演讲和17场专题讲座。6位Intel公司的副总裁、高级院士和高级主管参加会并发表了主题演讲，描绘Intel在相关领域的产品策略和远景规划。本次峰会共吸引了50多名赞助商和参展商参与，包括IBM、索尼、惠普、微软、联想、SAP、赛贝斯、华为、中兴、中国移动、摩托罗拉等公司，并展出了大量代表未来计算机发展趋势的新技术和产品，其中WiMAX技术（无线宽带网络）尤其值得关注。



“龙芯2号”正式发布

4月18日，中华人民共和国科学技术部和中国科学院计算所在北京正式发布了自主知识产权的处理器“龙芯2号”。该处理器由中科院计算技术研究所研制，是我国首个具有自主知识产权的高性能通用处理器。据称，“龙芯2号”采用0.18微米制造工艺，性能已经超过威盛的C3，并达到英特尔奔腾III的同级水平，是2002年9月发布的“龙芯1号”实测性能的10到15倍。根据中科院

计算所的测试，龙芯2号的样机能够执行完整的64位中文Linux操作系统、全功能的Mozilla浏览器、多媒体播放器和OpenOffice办公套件，具备了桌面PC的基本功能。此次会议上，海尔集团与中科院控股的江苏梦兰集团签署正式协议，宣布共同生产基于龙芯2号的税控机产品。

微软成立新技术中心

4月18日，由微软公司与上海同济大学合作共建的“微软——同济大学Windows移动及嵌入式技术中心”在同济大学举行了成立仪式。教育部吴启迪副部长就“技术中心”的成立发来贺信；微软公司负责移动及嵌入式系统开发的全球副总裁张亚勤博士、微软亚洲研究院院长沈向洋博士、同济大学党委书记周家伦教授等各方代表，与现场的



600多名计算机系师生一起参加了揭牌仪式。该技术中心是一个跨学科的开放式实验室，同济大学电子与信息工程学院、汽车学院、软件学院都参与其中，其研究方向主要专注于Windows嵌入式系统的科研、开发，课程建设及培训。

爱普生将全面达标RoHS环保指令

日前爱普生宣布：截至2005年2月末，该公司已有97%的产品所使用的原料及其生产过程，达到了欧盟RoHS环保指令的要求；预计到今年10月底，爱普生将实现对于该指令的完全达标，从而实现比欧盟规定期限（2006年7月1日）提前8个月达标的目标。欧盟RoHS环保指令被称为“牵动全球制造业神经的指令”,其全称为《电气、电子设备中限制使用某些有害物质指令》，颁布于2003年2月13日，预计将在2006年7月1日正式实施。

投资合作

讯宜联手日立、趋势科技

4月8日，ORBBIT讯宜联合日立环球存储科技、安全软件供应商趋势科技召开新闻发布会，宣布将在讯宜代理的硬盘产品线中导入“安全存储”新概念，以优质

拒绝青春饭

——探访北大青鸟IT教育培训

■本刊记者 冰河



培训、电脑培训、软件培训……听到这些让人想起什么？街头拦住匆匆行人硬塞过来的传单？四处清理不尽的小广告？社会步入了信息时代，而信息时代人才的培养，却步入了混乱时代。从眼花缭乱的宣传中分辨出什么是能学以致用的技艺，在如今是一个代价高昂的问题。带着对“软件教育培训”的种种疑惑，记者来到了位于北京大学东门外成府路的北大青鸟集团大厦阿博泰克计算机教育授权培训中心，就他们所推广的BTEST以及其他软件培训项目进行了面访。

“你觉得软件编程这个职业能做几年？”接受采访的北大青鸟IT教育公司项目负责人肖睿并没有直接回答记者的疑问，而是先提出了这样一个问题。“我知道你可能回答什么，做到30岁。不过对于软件开发这个职业来说，它不应该是青春饭。我们开展的培训项目，就是为了致力扭转目前中国IT行业中这一不正常的现状。”

根据肖睿的介绍，所谓BTEST培训主要的方向是“软件测试工程师”。这个职业在国外很常见，但是在国内的软件开发产业链中，却是一个至关重要却往往被忽视的角色。“国外进行大型软件的系统开发时，配备的开发人员和测试人员往往是1：1，而国内的情况乐观估计也在8：1左右。这与我们长期做底层外包加工，没有独立研发能力的历史有关。不过现在中国软件业越来越注重自主知识产权，软件测试工程师就在自主的研发中必不可少了。”

北大青鸟所进行的BTEST培训，是与世界软件业大国印度方面合作开展的人才培训业务。由于中国软件业尚处于相对粗糙的初级阶段，我们可很好地借鉴印度的发展经验。不过据记者了解，印度方面所提供的仅仅是课程、学时设计以及部分教材的推荐，而设备、师资、课程教授等还是由中方提供。青鸟方面解释这样做也是为了适应中国软件业的客观情况。由于“软件测试工程师”是一个新兴的职业，具体工作是针对编制的应用软件在具体环境中的使用进行检测，既需要有一定的软件开发能力，又需要熟悉各种应用软件的相关知识背景，这使得学习者可能具有不同的初始水平，情况比印度要复杂许多。所以在进行正式培训前，通常要有一个基础的教育。目前刚刚开学的第一期培训班中，就充斥着众多年龄不等、水平差异悬殊的学习者。建立系统、整体的软件开发测试观念，是培训的第一步，也是最重要的一步。虽然培训刚刚开始，但是联想、华为、用友等国内著名软件企业都已表示希望接收毕业生的意向，显示出测试工程师在行业中的重要和紧缺。

“在国外，40多岁从事软件开发测试工作的人很常见，但在国内这却成了一个消费青春的职业。其实对应用软件来说，最重要的就是相关知识和经验的积累。希望我们今天从事的事业，能略微扭转国内的不良局面。”采访最后，肖睿对记者表示了自己的信心。至于“测试工程师”培训的实际效用如何，软件开发是不是专属于青春的职业，未来《大众软件》将进行更深入的报道。

硬盘、PC-Cillin 2005软件、讯宜数据修复优惠服务为亮点，捆绑打造“讯宜安全存储套装”，为国内用户提供一体化的安全存储解决方案。讯宜总经理陈嘉生表示，“安全存储新概念的加入，将极大丰富讯宜既有的硬盘3年质保和数据修复服务体系，为国内硬盘市场注入了全新活力。”

VIA联手ASUS举办K8体验活动



4月15日，威盛电子联手华硕举办了“华硕K8 速度之霸’——全国巡回极速体验活动”。在中关村鼎好电脑城3822店、海龙4122店的展示现场，配备VIA K8T890芯片组的华硕K8主板平台吸引了众多的消费者，这款华硕A8V-E Deluxe主板采用VIA K8T890芯片组，拥有较强的超频性能，在各种评测和超频活动中都取得了优异成绩。本次体验活动还将在全国7个区域展开。

前沿技术

中国展开ASP软件租用风潮

ASP软件租用模式是指集中为企业搭建信息化所需要的所有网络基础设施及软件、硬件运行平台，负责所有前期的实施、后期的维护等一系列服务，使得企业只需前期支付一次性的项目实施费和定期的ASP软件租用服务费，即可通过互联网享用信息系统。在中国，www.xtools.cn也开始提供月租型XToolsCRM营销管理信息服务。XToolsCRM是企业级的客户关系管理解决方案，企业的销售人员或管理者通过互联网使用XToolsCRM，利用各自的帐号，划分不同的权限来管理个人或整个企业的销售情况和客户关系。

PCI-SIG召开亚太地区开发商会议

4月11日～12日，负责制订PCI和PCI Express技术规格的PCI-SIG（PCI-特别兴趣工作组）首次来到中国，在北京召开了2005年亚太地区开发商会议。PCI-SIG的执行董事和技术秘书向到会记者介绍了PCI-SIG的历史、现状和发展方向，并在会上宣布推出PCI Express Module规范。该规范定义了可热插拔的I/O扩展模块标准，能大幅提高企业级服务器和工作站平台的可靠性及设计灵活性。会议中有大量的技术讲座，ATI、LeCroy、LSI Logic、SiS、Synopsys等厂商也展示了自己的PCI-E架构相关产品。

NVIDIA新nForce4 SLI芯片组

4月7日，NVIDIA公司在北京宣布正式推出面向Intel平台的全新NVIDIA nForce4 SLI版本芯片组。它采用了一系列以前未在Intel平台出现过的创新特性，包括SLI技术、基于硬件的防火墙、先进的存储解决方案和原生千兆以太网技术。面向基于Intel P4处理器的台式机和主板而设计，支持包括双核心P4处理器Extreme版本、奔腾D在内的最新处理器及Dual DDR2、1066MHz FSB，并能同时支持最多4个SATA和4个PATA硬盘。

惠普建立新业务流程外包中心

惠普近日宣布，将在未来5年内斥资5000万美元，在波兰的弗罗克劳建设一个新的业务流程外包中心。该中心的建立，将促进惠普日益增长的业务流程外包在全球的拓展，使惠普能为具有跨欧洲业务的企业提供本地的财务与会计方面的服务；同时，也将进一步推动波兰的商业发展。弗罗克劳位于欧洲中部，拥有发展健全的信息技术基础设施。新中心建成后，预计将会招募大约1000名员工，他们将为惠普的客户提供财务与会计服务。

上市信息

戴尔发布Latitude X1笔记本电脑

4月6日，戴尔公司宣布面向中国市场推出全新Latitude X1超轻薄型笔记本电脑。其重量为1.14千克，采用12.1英寸宽屏设计，更适合在空间狭窄的场合使用。采用支持英特尔迅驰移动技术的奔腾M超低电压处理器733（1.1GHz），用户可



借助多种方式连接上网，包括Wi-Fi 802.11b/g、蓝牙2.0接口及千兆以太网卡。同时X1还配备了可靠平台模块（TPM 1.1），可生成并保存随机携带的密钥，以确保用户数据的安全。其液晶屏的背面经过了加固处理，能承受较大压力；键盘也经密封处理，可有效防止液体溅入。**市场参考价：15 339元起。**

艾尔莎P940Ultra上市

艾尔莎公司日前对外宣布，为充分满足高端用户对于性能和前沿视觉技术的追求，艾尔莎旗下目前最高性能的PCI-E规格显卡影雷者P940Ultra已大量上市。该产品基于GeForce 6800Ultra显示核心，搭载采用mBGA形式封装的256MB容量256bit的GDDR3显存（核心频率400MHz，显存频率1.1GHz），并兼容目前主流版本的DirectX和OpenGL图形拓展程序。此外，艾尔莎还承诺对产品实施3年质保，以解决消费者的后顾之忧。**市场参考价：5999元。**

微星“龙心”S270笔记本上市

近日，微星科技推出一款采用AMD Athlon 64处理器的MEGA BOOK S270笔记本电脑。采用12.1英寸WXGA宽屏设计，搭配铝镁合金外壳，全配重量低于1.8千克。显示系统方面，采用了ATI RADEON XPRESS 200芯片组，集成了相当于RADEON X300水平的显卡，提高了整体显示性能。在外部端口上提供了视频与资料输入/出接口及SD/MMC/Memory Stick三合一读卡器，并配备了Combo驱动器。



华硕光存储打造新策略

4月12日，华硕在京召开题为“刻时代安静·时尚·全兼容”的光存储产品发布会，宣布将“引领刻时代”作为华硕光存储2005年度的竞争策略。据悉，华硕目前拥有“静音王、全能王、超薄王”三大系列光存储产品，形成了完备的产品线布局。在发布会现场，记者看到了华硕展示的三大系列、10多个型号的20多款光存储设备，其中绝大部分属于刻录产品。

威宝推出16× DVD-R新品

近日，威宝公司发布了最新的16倍

速DVD-R刻录盘。该光盘在以16×刻录时可达177.28Mbps的数据传输率，即整张DVD光盘的数据可在6分钟左右刻录完毕。具有良好的通用性，在2×、4×、8×等低速DVD-R或者包含DVD-R刻录功能的刻录机上均可正常使用。除DVD刻录机外，还可在DVD家用录像机中刻录。刻录后的光盘可在现有的DVD驱动器、DVD播放器和DVD刻录机中识别和播放。

富士康Foxpower电源入市

近日，富士康向市场推出3款自有品牌的Foxpower电源新品，在一定程度上解决了目前电源+12V输出过小，而功耗需求日益增加的矛盾，也为没有外接电源的显卡提供了更稳定、更充足的电力。3款新品均通过了国家3C认证，符合Intel ATX 12V 1.3版电源标准。

索创推出新品彩屏MP3播放器



索创科技近日推出名为Q8-PLUS的新品彩屏MP3播放器。该产品主面板采用经过哑光处理的全金属材质，65k高清晰真彩液晶屏，且可自由旋转360°；内部使用Sigmatel STMP3505芯片，支持MP3、WMA和WVA格式；提供5种EQ、5种循环播放形式和同步歌词显示，支持FM内录、MIC外录和CD/MD直录。使用单节5号电池供电，持续播放时间可达36小时。**市场参考价：799元/128M，899元/256M。**

3721发起"网址实名"行动

从4月15日开始，网络营销服务提供商3721公司将斥资5亿元发起"网址实名行动"。截止6月30日期间，企业只需在IE地址栏内输入中文"网址实名行动"，便可直接登录活动网站，进行简单的申请之后即可获得3721公司赠送的实名网址，免费使用期一年。这是3721公司继2004年6月发起的"网络领航"计划之后的又一个回馈客户的重大举措。

Adobe Creative Suite 2上市

4月5日，Adobe公司宣布推出Adobe Creative Suite 2。该软件整合了Adobe Photoshop CS 2、Adobe Illustrator CS 2、Adobe InDesign CS 2、Adobe GoLive CS 2、Adobe Version Cue 2以及近期发布的Acrobat 7.0专业版。作为Adobe Creative Suite一个新增加的基本组件，Adobe Bridge可作为生产力、图形图像和创造力的中心，在Adobe Creative Suite不同程序中提供多视图文件浏览和平滑的跨产品集成，并提供访问Adobe Stock Photos的途径。Adobe Stock Photos是一个新的图片库服务程序，可提供用于排版和设计的高质量、免版税图片的一站式选购。**市场参考价：13300元/9980元（专业版/标准版）。**

美齐JT178DP新品上市



近日，美齐推出一款新品液晶显示器JT178DP。有黑白两种规格，具有300nits亮度，500：1对比度，12ms响应时间，130°～140°可视角度；采用RSDS技术（Reduce Swing Differential Singal），可增强EMI抗干扰能力和信号解析能力；使用无铅、无镉、无汞材料制造，通过名为"美齐二代"的技术确保其电池、颜料、喷漆、外部电缆、塑料元件和外置电源均为无铅制造，更加环保。

多彩推出14cm风扇电源

近日，多彩科技推出配有14cm超大静音风扇的多彩能源之星DLP—390A电源。它采用智能温控调速线路设计，整体散热量大，不会因长时间使用或电源高承载量造成电路板过热而导致系统死机。电源运作过程中产生的热量由配备的14cm大风扇与蜂巢式散热出气孔做出合理的冷热空气交替，达到快速散热的目的，同时低转速设计使其平均噪声低于23分贝。**市场参考价：260元。**

明基发布"光雕"DVD刻录机

3月28日，明基宣布推出带有"光雕"技术的DW1625 DVD刻录机。它可利用特殊的激光技术，在盘片背面涂有特殊染料层的盘片上进行刻录，引起化学反应后刻印成消费者自己设计的图案或标签。该技术在一定程度上满足了消费者个性化制作盘片的需求，还省去了用水笔在盘面上涂写标记的步骤。

金河田推出纳米6176机箱

近日，金河田公司推出纳米6176机箱。其板壳采用ABS工程塑料，五金材质选用的是进口镀锌钢板，采用全屏蔽防电磁辐射、抗干扰防静电设计。前面板配有带蓝色背光的LCD液晶显示屏，可监视机箱内CPU温度、电脑运行时间、风扇指示及硬盘等部件的工作状态。采用侧板手扣设计，USB和音频接口置于左侧；内部采用全折边或卷边设计，3寸支架采用直拉到底结构，使机架整体结构更稳固。标配了金河田海象330电源，可满足915系统的供电需求。



5月下旬需要注意以下病毒

蠕虫病毒"Mytob"（Worm.Mytob.s）。此病毒通过电子邮件和系统漏洞传播，还通过修改hosts文件来禁止用户访问某些著名的反病毒网站。

木马病毒"PSWfengshen"（Win32.Troj.PSWfengshen）。该病毒会窃取《封神榜》的游戏账号并将其发送到指定的邮箱，同时还会终止某些常见的反病毒软件，导致系统安全性能严重下降。

5月19日，蠕虫病毒（Worm.BAT911）将会发作。它通过计算机中没有密码口令的共享文件传播，会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘中，从而锁定C盘的共享驱动器，搜寻和移动网络中的VBS，删除C:\Windows、C:\Windows\system等目录。

5月25日，硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将会发作。这是一个可通过网络传播的蠕虫病毒，使用PECompact压缩过。如果病毒运行超过两天，则释放病毒文件到C盘根目录下，并用该文件改写硬盘分区表。当系统重启时显示病毒字符信息，破坏硬盘数据。

5月26日，文件型病毒Win95.CIH将发作。它只影响32位文件，因此只限于Windows 95/98系统。当CIH病毒进入内存后，会截取Installable File System（IFS）以感染所有扩展名为EXE的可执行文件。

以上病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net<http://www.duba.net>**下载新的升级包。

独家分析：桌面门户大战进入倒计时



■本刊记者 司马平安

金山的软件已经免费多年了。不仅金山，事实上在盗版泛滥的国内软件市场，几乎所有软件用户都可以轻易地获得免费的使用权。因此，向互联网靠近，依靠服务来收费已成为不少软件企业不得不做的一件事。与金山相比，微软似乎对这一点发现得更早，虽然到目前为止，它还没有明确地依靠服务来收费，但在Windows中捆绑MSN，在Office中加入网络办公与协同办公……这些都让我们早已看到了它依赖互联网、拥抱互联网的决心。

金山是在运营网游之后才渐渐发现这一点的。终于，当金山公司的"金山毒霸2005安全组合装"上市之时，它首先开展了"免费下载体验风暴"的活动，继而又在正式发布的时间点推出了"软件免费、服务有偿"的销售模式。前者让金山毒霸在短短10天里便有了100万用户，而到正式发布时，下载的新用户与升级的老用户相加的总数已超过了500万人。虽然这些人今天还没有正式缴费，但他们都是金山的潜在客户，而金山通过实名制的管理与相关服务的逐渐推出，也可以比以往更为容易地从用户身上得到回报。

其实，所谓"软件免费、服务有偿"其关键还是企业通过网络，以不间断的增值服务吸引客户主动交费的一种手段。金山这次所采用的办法是用户可以随时下载并使用"金山毒霸2005安全组合装"的正式版本，并免费使用查杀病毒等全部功能。如果用户想及时更新病毒库便需要交纳一定服务费用。这与网络游戏的收费方法相似。众所周知，计算机病毒和反病毒软件，始终处于"赛跑"的状态，那些早已"出名"的病毒事实上不会对装有防毒软件的计算机产生危害。危害多数来自那些新的人们还不了解的病毒，因此普通用户的防范只能依赖于反病毒软件厂商的快速反应能力。他们必须对新病毒迅速做出反应，进行病毒样本分析并处理，然后放到升级服务器上让客户端的杀毒软件第一时间升级到最新的病毒库。只有这样，用户的电脑才能相对安全。由此可见，人们需要杀毒软件的核心原因就在于它要提供不断的升级服务。也正因此，金山此次可以让杀毒软件像网络游戏一样把服务放到首位，明确"使用软件就是享受服务"的概念。为了贯彻这一策略，金山公司一改以前的"序列号验证机制"，变为"用户身份验证机制"，每一位使用"金山毒霸2005安全组合装"的用户，都必须要注册"金山通行证"——这是唯一的身份识别，通过这个"身份证"，用户可以享受免费体验时间、进行充值交费等活动。

看起来金山目前所做的改变都在于如何让产品的价值最大化，得到更多的经济回报。不过，我相信金山的目标并不仅仅在于用新的方式来完成"收费"目标。应该有一个更大的计划正在酝酿。对于这一点，我需要对比盛大及腾讯这两家企业。有人说盛大的成功是不可复制的。诚然，它确实站在了历史必须的时间点。不过它在成功后所做的便并不是不可复制的了。它所做的事情有两件，一是不断扩张，通过一系列收购来使自己的产品与服务多元化，二是把所有这些产品与服务尽可能整合在一起，所以我们才见到盛大要开创自己的"网络迪斯尼"，甚至不惜代价从二级市场强行购买新浪股票以获得更大的平台。事实上目前几乎所有具有一定规模的网络游戏厂商都在搭建自己的网络平台，这些平台的相似性是都以本公司所拥有的网络游戏的相关资讯服务为核心，配合小型休闲类在线游戏为增值盈利点，通过各种名目的虚拟货币实现支付，其中腾讯的情况最为突出，Q币已经是目前使用最为广泛的网络虚拟货币之一。腾讯的优势就在于它不仅运营网络游戏，而且通过QQ拥有了大量的忠实用户。今天，当我们看到QQ2005推出时，首先感受到的应该是它已成为人们桌面的门户，换句话说它是比新浪、SOHU这些老牌门户网站离用户更近的门户，然后我们才开始担心它占用了高达40MB左右的内存。我可以肯定，就产品而言它比新浪、SOHU更具有发展潜力。所谓门户，并不是新闻与资讯的集散地，应该是用户各种需求的出入口。看看QQ面板左测的工具栏音乐、游戏、交友、资讯……几乎无所不包、无所不有。随便点开每一个都是专属的网站，如果说它目前还有比不上传统门户网站的地方，那就是那些专属网站还不成熟。

金山要做的事情绝对与盛大和腾讯是一样的。毒霸首先要和QQ一样常驻于更多用户的桌面上（其实以往金山的产品用户最多的应该是金山词霸，但该产品不容易打出服务牌，因此金山选择了毒霸作为开始）。然后力推金山的虚拟货币，最终通过用户的桌面安全产品带出其它用户必要的需求服务。相信过不了多久，门户的争夺就会在用户的桌面上展开，而参与的企业除了以上提到的金山、微软、盛大与腾讯外，还会有像Google、百度等已推出桌面搜索的企业。

而面对未来的桌面门户大战，金山需要做的准备比别的企业更多。因为通过安全防护占据桌面首先需要的是产品本身的品质得到保证。事实上"软件免费、服务有偿"并不是金山第一个提出的，天网防火墙一直都采用这种策略，而今天如果我们在网上搜一下破解网络防火墙的软件，会发现其中最多的便是针对天网防火墙的。此外，早在杀毒软件厂商利用服务要求用户使用正版的时候，便有人像架设私服那样架设杀毒软件的盗版服务器，金山的老对手瑞星曾因此苦不堪言。由此可见，步入网络产业，金山还是个初出茅庐的小伙子，升级的过程漫长、修远。这也难怪今天他们总是强调："金山不会做门户网站！"

难以割舍还是顺应时势？

——ATI RADEON X系列新品再战AGP平台

■晶合实验室 魔之左手

在今年年初，ATI发布的一系列显卡新品无一例外地采用了原生PCI-E方式，尽管当时有些关于其AGP接口新品的内部消息，但在公开场合从未得到确认。相对而言，NVIDIA却拥有HSI双向桥接芯片，不仅可在早期快速推出GeForce FX PCX系列抢占PCI-E市场，且采用同样芯片反向桥接（PCI-E→AGP）的GeForce6系列也凭借新核心的强劲性能在AGP市场强势出击，得到了玩家和厂商异乎寻常的追捧。

很明显，NVIDIA的AGP接口GeForce6系列显卡能得到市场如此大的反响，从侧面说明了一个问题，那就是PCI-E系统的市场接受度似乎远远没有预期的理想，用户对各种档次新型AGP接口显卡的需求非常旺盛。与对手相比，ATI在AGP接口显卡的产品线中出现了很大的价位断档，前端时间市场中常见的AGP接口“A”卡，主要是500～700元左右的各类RADEON 9550、1200～1500元左右的RADEON 9800 Pro，然后就是3000元以上的RADEON X800 Pro/XT，市场空白非常大。对多数关注显卡产品的玩家来讲，500～2000元是其选购产品的主要价位段，而即使是ATI唯一处于这一价位的产品——RADEON 9800 Pro，也受到了GeForce6600系列的挑战，从我们过去的测试看，其性价比还略处于下风。

在这样的背景下，ATI代号为Rialto的PCI-E→AGP桥接芯片（图1）的推出让人既感到突然，但又在意料之中，而相关新AGP显卡几乎是突然间便以成熟产品的姿态同步出现在展会、市场和评测室中。这些新的RADEON X系列AGP显卡包括X700系列、X800标准版、X800 XL和X850等版本。其中RADEON X850沿用了R48X核心，相对于R42X在设计上基本没有变化，因此可直接生产内置AGP控制器的型号，不需要桥接芯片；而X700（R410）、X800标准版和X800XL（R430）则在设计时就只考虑了PCI-E控制器，所以AGP版本需要安装Rialto桥接芯片。

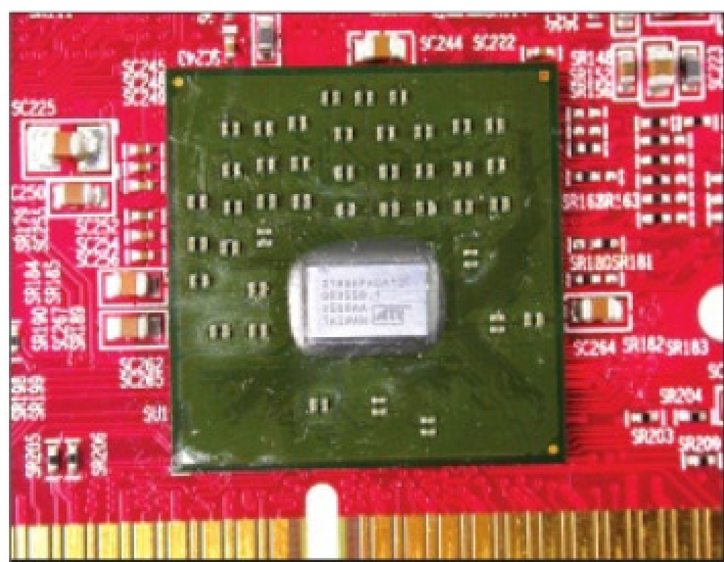


图1

此外，尽管传言会出现AGP版本的RADEON X300，但其规格和性能基本与RADEON 9550一致，似乎没有太大吸引力。不过据我们得到的消息，一些显卡厂商很可能会在近期将主流版本的RADEON 9550升级为400/600MHz（核心/显存频率）的规格，价位约在650～750元，其对手显然是羽翼渐丰的GeForce 6200/6600；而之前热卖的250/400MHz版本R9550有望迅速降到400元左右（128MB、128bit版本）。



“光秃秃”的AGP版RADEON X850 XT显卡背面

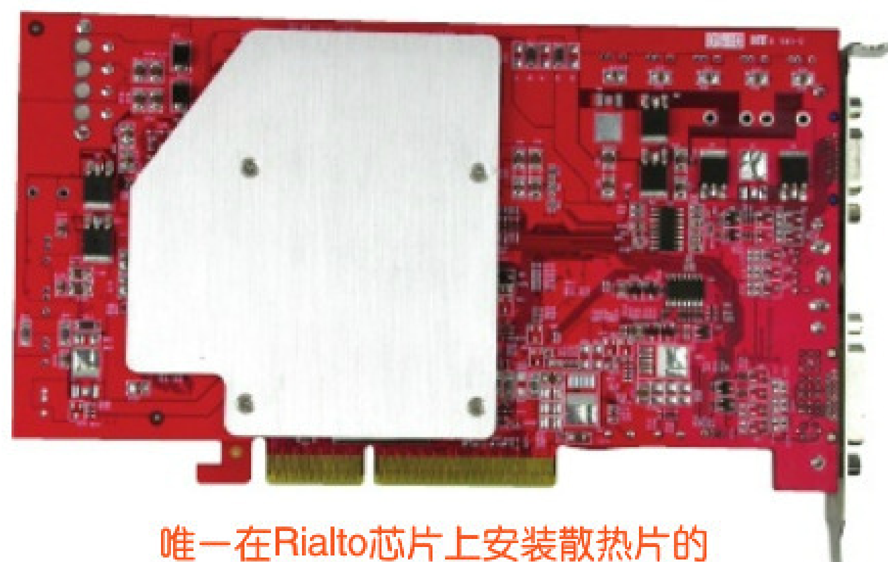
与对手复杂的双向桥接芯片不同，ATI很早便推出了内置PCI-E控制器产品，并已拥有全线PCI-E显示芯片，因此它将Rialto设计为一款PCI-E→AGP的单向桥接芯片，其复杂程度和发热量要低于NVIDIA的HSI芯片，耐热能力也较好。目前我们看到的一些产品中，甚至有厂商将Rialto芯片直接裸露在外，而不采取任何主动或被动散热措施（图2）。Rialto芯片安装在PCB板背面，相对于较大型元件密布的显卡正面，在布线方面要方便得多，不过如果有厂商想为其安装散热系统的话，恐怕只能粘贴独立散热片或借助双面散热片了。



图2

据称Rialto芯片的成本仅有8美元，通过这一芯片，ATI年初推出的RADEON X700/X800/X800XL等PCI-E显示芯片均可推出AGP接口产品，对于后两者而言，其相对于R420核心产品降低的成本更加明显，因此市场中的ATI中高端显卡出现了非常大的振荡：RADEON X800标准版正迅速降价，不仅要成为R9800 Pro的继承人，且要在1500～2000元价位上与GeForce6600 GT/GeForce6800标准版（NV41）正面对抗；RADEON X700也将补充ATI近期贫乏的中端AGP显卡市场，对GeForce6600标准版构成了相当的威胁。

我们的测试平台为Athlon 64 3500+（2.2GHz 1MB缓存）、华硕A8V主板（VIA K8T800 Pro芯片组）、Kingmax DDR400内存256MB×2，迈拓MaXLine Ⅲ（7B250S）硬盘，安装VIA 4in1 4.56版驱动和ATI公版催化剂驱动5.4。



唯一在Rialto芯片上安装散热片的RADEON X800标准版（背面）



V188

- 高清晰65K色彩屏
- MP3铃音/24和弦铃音
- 彩信(MMS)#
- 免提通话
- 支持WAP 2.0/GPRS*#
- 迷你USB连接□
- 预置K-Java应用《摩托职场》





V171

- 4K色彩屏
- 16和弦铃音
- 支持WAP 1.2.1/GPRS*#
- 支持货币换算
- 内置精彩游戏

“简约与实用”:城市流行新风尚

▌在这个城市里,流行总是在不断的变化!

当那些刚刚步入社会的新兴白领一族正逐步成长为这个城市的中坚时,简约和实用开始取代奢华和繁复成为一种新的流行色!也许是因为简约更能让他们体会美的真谛,也许是实用更能培养他们生存的能力……总之,它成为了一种新的生存哲学,连带着,使得充满了简约和实用主义色彩的摩托罗拉V188、V171手机也成为了城市新兴白领的宠儿!

写字楼里,摩托罗拉V188开始成为年轻女孩的新宠,小小的身材,大大的彩屏,女孩的娇小玲珑,青春活力相得益彰,而V171的朴实、简约也和男士的沉稳干练如出一辙。

办公室里,努力工作的新人手中往往也有一部V188或V171,超长的待机时间给了他们更多的效率,V188方便的USB接口让信息的交换变的轻松,而大容量电话存储和免提功能则让他们多了几分从容和镇定。

忙碌的街道,随处可见V188的身影,美妙的和弦,清澈悦耳的MP3铃音,让上下班途中的新贵们从容的在音乐声中调整自己的心情。

假日的咖啡厅,也常见年轻的城市白领们在摆弄着手中的V188,玩一把JAVA游戏,驱走一周工作的疲劳。

求职的等待中,手中V188也能帮你迅速连接到招聘网站,为你提供打拼的机会,让等待也成为一种希望!

当然,无论是生活还是娱乐,不管是简约还是质朴,实用都是V188和V171最吸引城市新兴白领的关键,出色的功能,适中的价格,赋予了V188和V171卓越的性价比,恰好成为那些初涉职场的新兴白领们的新宠。

MOTO新兴



MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

摩托罗拉热线:800-810-5050,010-65642405 原装配件定购热线:800-810-5050(按3) 中文网址:www.motorola.com.cn

ALT 摩托罗拉加速老化实验是V188和V171高品质的保障 入网证号:V188:02-0010-042797 V171:02-0010-042718 广告主:摩托罗拉(中国)电子有限公司 广告商:上海奥美广告有限公司北京分公司

摩托罗拉保留对产品外观及设计改进和改变的权利,而无需事先通知 所示图片为广告示意图,请以实物为准。 * 需网络支持 # 需到网络运营商处开通数据服务 □ 需摩托罗拉原装数据线及软件支持



中低端主力——RADEON X700

厂商：ATI **上市：**2005年4月
售价：999元（零售版参考价）
附件：不详（公版样卡）
推荐：对显卡性能有一定要求的初中级游戏玩家
咨询电话：800-830-6285

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

从正面看，AGP版本的RADEON X700与PCI-E版设计非常接近，除接口的差别外，最明显的一点就是其尾部多出了辅助电源接口，看来AGP接口的供电能力对新一代显示芯片来说确实有些捉襟见肘。显卡背面是仅用导热胶布覆盖的Rialto芯片，我们在显卡运行中测量其温度，发现最高温度仅有58℃（超频状态下），尽管不算很低，但确实不需要增加散热措施。

这款样卡的默认核心/显存频率为400/700MHz（350MHz DDR显存等效700MHz，下同），显存频率略高于PCI-E版产品，而安装的显存（128bit/128MB）则采用英飞凌2.2ns颗粒，超频空间相当大。在实际测试中，RADEON X700 AGP版样卡出现了一些问题，而更高频更复杂的RADEON X800/850却相当稳定，这让人有些意外，测试中我们曾尝试换用其他主板，X700的稳定性和测试成绩都有明显变化。在与相关厂商沟通后，我们认为其稳定性问题应该与芯片组、主板及早期测试样卡（BIOS）的成熟度都有一定关系；据我们从部分A卡厂商方面得到的消息，他们正式出货的X700 AGP版已解决了Bug，相信不会将问题留给用户。

我们测试了这款样卡的超频性能，它的核心/显存频率可稳定在450/933MHz，超频后性能提升相当明显。

注：由于稳定性原因，3DMark05与DOOM3未能获得得分。

显卡/成绩	RADEON X700	X700超频
核心/显存频率(MHz)	400/700.0	450/934
3DMark03 build 350总分		
1024X768	6212	7349
1280X1024	4523	5427
1600X1200	3201	3780
3DMark05 V1.10 总分		
1024X768	N/A	N/A
单像素填充率 M Texels/s	1228.8	N/A
多像素填充率 M Texels/s	3169.3	N/A
Half-life 2 Canals场景，fps		
1024X768	82.96	94.26
1280X1024	56.30	65.43
1600X1200	29.63	48.47
DOOM3，fps		
1024X768	N/A	N/A

中端希望——RADEON X800标准版



厂商：ATI **上市：**2005年4月
售价：1999元（零售版参考价） **附件：**不详（公版样卡）
推荐：预算充足的中级游戏玩家
咨询电话：800-830-6285

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

2000元左右的RADEON X800标准版，在性能和价格间取得了较好的平衡，应该是最让中级玩家感兴趣的显卡之一。样卡正反面都安装了相当庞大的散热片，电路中的高质量电容也被“挤”到了PCB边缘。遗憾的是样卡风扇没有采用现在流行的自动温控变速设计，噪声较大；其背面的一体式散热片覆盖了显存和Rialto桥接芯片，测试中散热片的温度达到50℃以上。

这款产品采用256MB显存，核心/显存频率为391.50/904.5MHz，板载256MB DDR3显存。由于RADEON X800标准版芯片不像GeForce6800标准版（NV41）那样采用精简设计，因此拥有X800 XL数量相同的晶体管，虽然可用管线数量从16条减为12条，但发热量并没有明显下降。

显卡/成绩	RADEON X800 No FSAA & No AF	RADEON X800 4XFSAA +4XAF
3DMark03 build 350总分		
1024X768	9222	5583
1280X1024	7265	4142
1600X1200	5754	3198
3DMark05 V1.10 总分		
1024X768	4101	3508
1280X1024	3243	2694
1600X1200	2618	2190
单像素填充率 M Texels/s	2326.2	N/A
多像素填充率 M Texels/s	4698.0	N/A
Half-life 2 Canals场景，fps		
1024X768	98.20	88.50
1280X1024	89.87	63.14
1600X1200	66.84	46.53
DOOM3，fps		
1024X768	75.9	45.0
1280X1024	52.5	30.3
1600X1200	37.3	21.8

图铃当道、尽享免费

实惠一：本页单弦铃声全部免费，同时进入爆笑私房笑话天地，笑话无限量！
实惠二：凡下载本页内任何和弦铃声/彩图产品，同时进入彩信影音图铃美妙天地，精品图铃随意当！

有什么比“免费”更实惠？

精彩铃声下载

铃声下载方法

和弦铃声下载指南：中国移动（支持GPRS）手机用户编辑 21+铃声代码发送到33552102

编辑短信21181 ••• 发送到33552102（移动用户） ••• 成功下载老鼠爱大米

例如：中国移动彩信手机用户发送短信21+铃声代码181到33552102，绝色铃声“老鼠爱大米”就归你所有！ 和弦铃声：2元/条

单弦铃声下载指南：编辑 15+ 机型代码 +铃声代码发送到33552102（移动用户）或93552102（联通用户）。
机型代码：诺基亚2，摩托罗拉/爱立信/联想/东信3、波导4，西门子5，三星6，首信8

例如：三星手机用户发送短信156046到33552102（移动用户）或93552102（联通用户），绝色铃声“2002年的第一场雪”就归你所有。

编辑短信156046 ••• 发送到33552102（移动用户）93552102（联通用户） ••• 成功下载2002年的第一场雪

男生帮

代码	歌曲	歌手
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏
163	痴心绝对	李圣杰
157	江南(2004Remix)	林俊杰
002	东风破(2004remix)	
011	我的地盘(超长完整版)	
012	双截棍	
013	三年二班(2004Remix)	
014	七里香	
015	星晴(2004Remix)	
159	爱情悬崖	
190	爷爷泡的茶(2004Remix)	
224	爱在西元前(超长完整版)	
227	双截棍(2005Remix)	
026	坚持到底(2004Remix)	阿杜
027	撕夜(原创)	阿杜
028	哈罗	阿杜
029	天天看到你(迪曲版)	阿杜
030	离别(迪曲版)	阿杜
003	他一定很爱你(2004Remix)	阿杜
005	十年(又过了1年版)	陈奕迅
229	十年	陈奕迅
181	老鼠爱大米	杨臣刚
031	无所谓(2004Remix)	杨坤
032	月亮可以代表我的心(2004Remix)	杨坤
033	飞船(2004Remix)	杨坤
034	那一天(2004remix)	杨坤
044	冲动的惩罚	刀郎
045	情人	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎
265	Radio In My Head	朴树
264	栀子花开(超长完整版)	何炅
051	黄昏(2004Remix)	周传雄
055	记事本(2004Remix)	周传雄
058	我的心太乱(迪曲版)	周传雄
069	哈萨雅琪2003	周传雄
171	情非得已(2004Remix)	庾澄庆

女生帮

代码	歌曲	歌手
006	绿光	孙燕姿
101	天黑黑(2004Remix迪曲版)	孙燕姿
174	神奇(2004Remix)	孙燕姿
257	宁夏	梁静茹
007	勇气(真人原唱版)	梁静茹
062	爱你不是两三天	梁静茹
213	分手快乐(2004Remix)	梁静茹
178	很爱很爱你钢琴版(2004Remix)	刘若英
040	很爱很爱你(原创)	刘若英
041	后来(原创)	刘若英
042	一辈子的孤单(完整版)	刘若英
043	为爱痴狂(原创)	刘若英
254	欧若拉	张韶涵
262	Love Love Love (2005Remix)	
259	说爱你(超长完整版)	
251	招牌动作(超长完整版)	
237	Love Love Love (2005Remix)	
054	布拉格广场(精彩演绎版)	
154	爱情36计	
155	看我七十二变(2004Remix)	
156	倒带(超长完整版)	
228	单人房双人床(超长完整版)	莫文蔚
258	吻着道歉(迪曲版)	张柏芝
053	星语心愿水晶版	张柏芝
090	我的骄傲(2004Remix)	容祖儿
010	太委屈(超长完全版)	陶晶莹
016	催眠(超长完整版)	
017	棋子(2004Remix)	
018	香奈儿	
019	但愿人长久	
020	闷(超长完整版)	
088	只爱陌生人	
222	爱你	王心凌
236	第一次爱的人(超长完整版)	王心凌
255	亲爱的你怎么不在身边	江美琪
049	两个人的幸运	梁咏琪
078	胆小鬼(2004Remix)	梁咏琪
059	北极雪(完整版)	陈慧琳

足球帮

代码	歌曲	歌手
243	尤文图斯队歌	
244	阿森纳队歌	
245	曼联队歌	
246	拉齐奥队歌	
247	桑普多利亚队歌	
248	AC米兰队歌	
249	切尔西队歌	

组合帮

代码	歌曲	歌手
260	我爱你(完整版)	
261	痛快(完整版)	
161	Super Star(完整版)	
021	侏罗纪(2004Remix)	
022	恋人未满(2004Remix)	
023	波斯猫	
024	Super Star	
025	天使在唱歌	
186	1 0 1 0	
212	美丽新世界(2004Remix)	
232	Only Lonely(2004Remix)	
162	你的微笑	F.I.R乐队
152	我们的爱	F.I.R乐队
153	Lydia(完整版)	F.I.R乐队
167	下一站天后(超长完整版)	Twins
071	饮歌	Twins
168	风筝与风(超长完整版)	Twins
226	恋爱大过天(2004Remix)	Twins
004	真的爱你(吉他版)	beyond
035	喜欢你(超长吉他精华版)	beyond
036	海阔天空(超长完整版)	beyond
037	光辉岁月(超长吉他精华版)	beyond
038	情人(超长完整版)	beyond
039	阿拉伯跳舞女郎(加长版)	beyond
063	长城(吉他精华版)	beyond
064	AMANI(超长吉他精华版)	beyond
066	大地(吉他版)	beyond
084	三万英尺(2004Remix)	迪克牛仔
093	爱不爱我	零点乐队

电影帮

代码	歌曲	歌手
001	上海滩完整版(原创)	
096	Colorful Day(丰田威驰广告歌曲)	朴树
115	雪碧广告歌	萧亚轩
116	To Be With You	OLYMPUS广告曲
117	全世界的爱(TOYOTA花冠歌曲)	周华健
118	指环王3主题曲	指环王
119	开往春天的地铁	开往春天的地铁
120	我就喜欢(全球麦当劳广告歌)	王力宏
121	沧海一声笑(原创)	笑傲江湖
122	谍中谍	
123	I Believe(原创)	我的野蛮女友
124	暗香(原创)	金粉世家主题歌
125	新闻联播(原创)	
126	可爱的蓝精灵	蓝精灵
127	樱桃小丸子主题曲	樱桃小丸子
008	泰坦尼克	
009	动物世界(原创)	
128	I am On My Way	怪物史瑞克2
129	特洛伊战争主题曲	特洛伊
130	机器猫主题曲	机器猫
131	变形金刚主题曲(原创)	变形金刚
132	两个人的烟火	大城小事主题曲
133	无间道	刘德华
135	射雕英雄传之铁血丹心	
136	雪山飞狐	
149	爱上张无忌(倚天屠龙记)	毛阿敏

游戏帮

代码	歌曲	游戏
194	超级玛利	
195	1000 Words	最终幻想X2
196	仙剑奇侠传	
197	魂斗罗	
198	Day After Tomorrow	仙乐传说
199	Be The One	战国无双
200	最终幻想9主题歌	
201	天之痕插曲2	轩辕剑3外传
202	樱花大战	
203	星际争霸进行曲	

彩信图片下载

269262 269255 269332 269329 269330 269312 269319 269308
269209 269206 269210 26991 269121 269126 269105 269321
269237 269297 269292 269293 269294 269295 269296 269298
269325 269326 26996 269224 269235 26951 269232 26906

彩信图片下载：中国移动（支持GPRS）手机发送图片代码到
33552102就可以收到您想要的图片

“性”运知多少

发送短信字母V到 短信游戏
33557791（移动）
93557791（联通）
1935576101（网通小灵通）

健康生活

在这里，我们会让你拥有无与伦比的快乐体验，精彩瞬间马上为你送上！
手机拨打12590565741

生日大揭密

发送短信字母V到 短信游戏
335577999（移动）
335577999（移动）
19355761（网通小灵通）

如生日为1月1日的移动用户则发V0101到
335577999（移动）
335577999（移动）
19355761（网通小灵通）

空中点歌台

手机拨打1259056180602

强力中锋——蓝宝RADEON X800 XL

厂商： 蓝宝（SAPPHIRE） **上市：** 2005年4月
售价： 3599元 **附件：** 不详（测试样卡）
推荐： 追求高性能的高级游戏玩家



我们在不久前的PCI-E显卡横向评测中介绍过的RADEON X800 XL很快就AGP化了，奇怪的是其散热措施还没有前面RADEON X800标准版强，但表面温度却较低，而且其桥接芯片的核心竟完全暴露在外面。蓝宝的这款显卡上安装有ATI Rage Theater芯片，提供了完整的VIVO功能。样卡的长度相当可观，显示核心和Rialto芯片偏离较大，在参测产品中是很特殊的一款。这款显卡采用256MB显存，默认核心/显存频率为398.25/985.5MHz，板载256MB显存，因为渲染管线数和频率都高于RADEON X800标准版，因此性能优势较大。

测试成绩见本页右下表格。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

AGP平台最后的旗舰？——RADEON X850 XT白金版



厂商： ATI **上市：** 2005年4月
售价： 4999元（零售版参考价） **附件：** 不详（公版样卡）
推荐： 发烧级游戏玩家

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★

新的RADEON X850 XT白金版无疑是目前最强大的AGP接口显卡，其外形与PCI-E版本基本一样，变速涡轮风扇和纯铜散热片在尽量控制噪声的情况下，也将温度控制得比较好。这款产品采用的R480芯片直接改进自早期AGP平台的R420，是真正的原生显示AGP芯片，因此不需要使用Rialto桥接芯片。这款产品采用256MB显存，核心/显存频率达到540/1174.5MHz，耗电量惊人，但只提供了一个4针辅助供电接口，需要高品质电源才能驱动。



X850核心，注意AGP版的芯片右下角标志变为AGP

从测试成绩看，ATI新的AGP产品线在性能上有较大幅度提升，特别是在中端市场方面，RADEON X800在2000元价位上有相当的吸引力，是在硬指标方面，“双256”（256bit，256MB显存）无疑是这个价位最吸引人的口号之一。

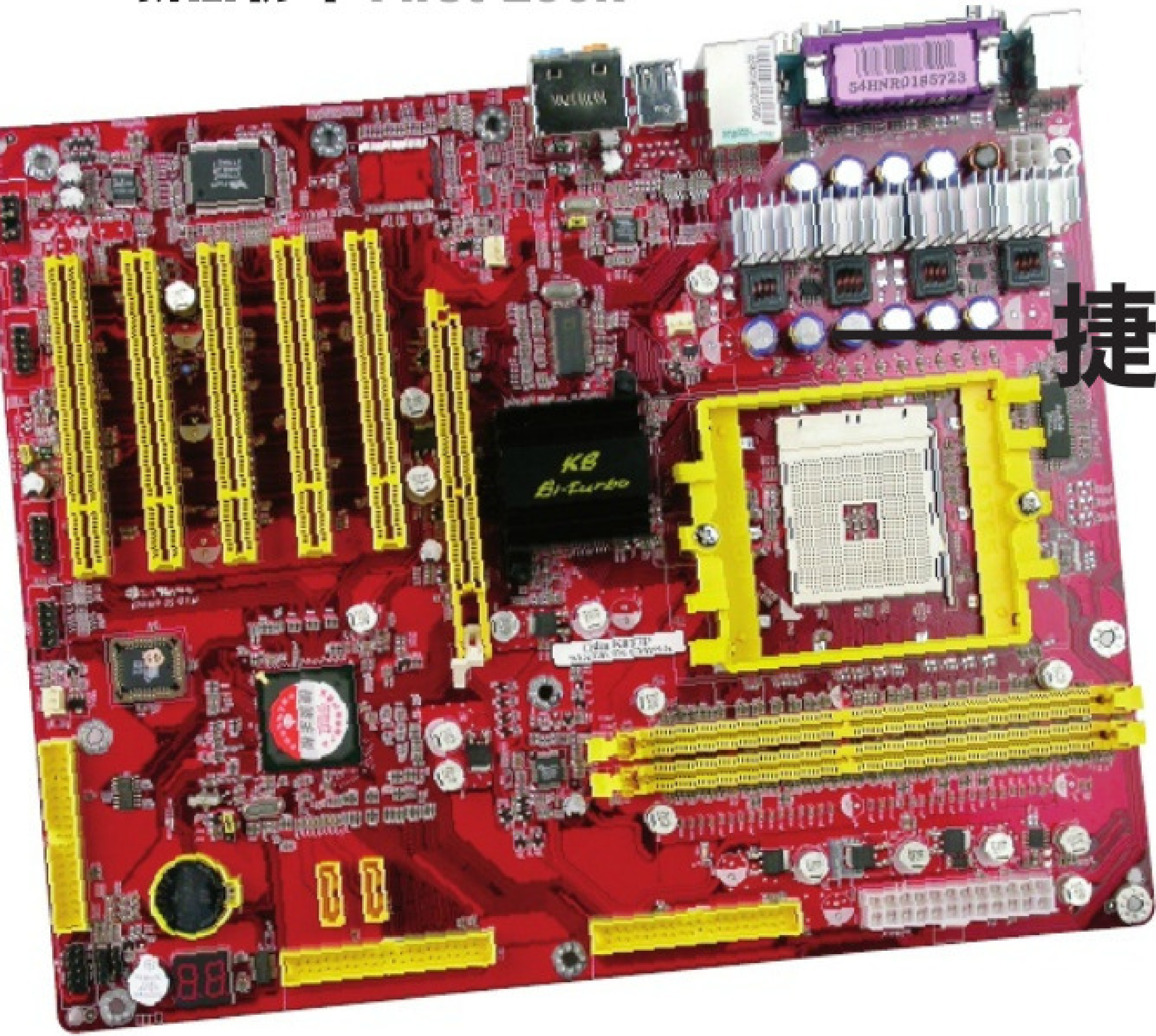
显卡/成绩	RADEON X800XL No FSAA No AF	RADEON X800XL 4XFSAA +4XAF	RADEON X850 XT No FSAA No AF	RADEON X850 XT 4XFSAA +4XAF
3DMark03 build 350总分				
1024X768	10409	7042	12820	8627
1280X1024	8467	5371	10386	6706
1600X1200	6873	4281	8573	5535
3DMark05 V1.10 总分				
1024X768	4788	4176	6153	5294
1280X1024	3898	3277	5025	4169
1600X1200	3195	2656	4128	3387
单像素填充率 M Texels/s	3014.2	N/A	3703.9	N/A
多像素填充率 M Texels/s	6322.4	N/A	8599.6	N/A
Half-life 2 Canals场景，fps				
1024X768	131.57	111.73	137.66	130.16
1280X1024	112.12	80.87	132.82	102.95
1600X1200	85.81	61.59	111.64	79.10
DOOM3，fps				
1024X768	89.3	61.8	101.5	76.1
1280X1024	67.3	43.1	82.6	55.0
1600X1200	49.1	31.0	62.8	39.7





由于PCI-E系统普及速度的缓慢，AGP显卡仍然有相当长的生命力，对国内市场来说，除非相关厂商推出性价比特别高的产品，否则PCI-E系统至少要在今年年底才能接近AGP系统的市场占有率。ATI的新AGP产品线的定价很有针对性，因此前段时期在AGP游戏显卡市场独领风骚的NVIDIA很快会遇到强大的竞争压力，加上双方都开始采用更经济的0.11微米工艺制造主流显示芯片，相信价格坚冰会很快被打破。


Edifier
S2000



中端性价比之选——捷波智尊K8T7主板套装

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 捷锐资讯（Jetway） **上市：** 2005年4月
售价： 1599元
附件： 754针Athlon 64 2800+处理器一颗（盒装带散热器）、驱动及软件光盘、说明书、光纤I/O挡板、数据线等
推荐： 中端DIY用户 **咨询电话：** 800-810-0195

AMD的754针接口Athlon 64处理器由于只内置了单通道内存控制器，性能较支持双通道内存的939接口版本有所降低，但对于中低端主流应用来说，这种差别并不明显。捷锐资讯最近推出了以Athlon 64 2800+（Socket 754）与VIA K8T800芯片组主板的套装，给中意AMD平台的用户带来了更多选择。

这款套装中的捷波“智尊”Odin K8T7主板采用豪华的铁盒包装，份量十足。它采用VIA K8T800+VT8237芯片组，板上提供了2条DDR内存插槽，最大支持2GB DDR400内存；板载1个AGP 8×插槽及5个PCI插槽，提供了2个SATA硬盘接口。Odin K8T7采用Realtek ALC850 CODEC，提供7.1声道输出及SPDIF输出，并集成了VIA VT6103 10/100MB网卡；主板直接提供了4个USB 2.0接口，还提供了4个USB 2.0和音频扩展针脚、附件中有包括光纤输出/输出接口在内的扩展挡板。这款主板的处理器供电部分采用了四相电路设计，在CPU插座附近使用了较为安全的固态电容（CPAE Capacitors），并在供电部分覆盖了高大的铝制散热片，以增加主板稳定性。



固态电容与供电部分上覆盖的散热片

智尊Odin K8T7提供了非常实用的软件：智能涡轮增压（Intelli-turbo）、恢复精灵Ⅱ（Magic RecoverⅡ）、超频精灵等技术。智能涡轮增压可根据CPU占用率自动判断，进行动态调整以提高PC效能，据称性能提升幅度最高可达20%；而恢复精灵Ⅱ可实现对单个分区数据的备份保护，操作方便。这款主板同时还支持捷波特有的“魔力仔仔”（MagicTwin）功能，通过安装1个USB转PS2的附件（需另外购买）与相应的软件，便可成为一拖二系统供两人同时使用；在我们的测试中，该功能应付一般家庭娱乐与办公还是没有问题的，但由于系统整体性能的限制，要求较高的3D游戏无法流畅运行。



实现“魔力仔仔”功能的关键部件

测试采用套装Athlon 64 2800+（主频1.83GHz）、ATI原厂RADEON X800 Pro显卡、Kingmax DDR400内存256MB×2、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序为VIA芯片组4.56四合一驱动和ATI公版显卡驱动5.4版。

从测试结果中可看出，Athlon 64 2800+与K8T800主板的组合在应用程序与游戏性能上均有着不俗表现，虽然主板只支持单通道内存，但也可满足主流应用与游戏的需要。

产品/测试项目		捷波智尊 Odin K8T7
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	3136
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	3136
Business Winstone 2004得分		21.1
CC Winstone 2004得分		27.3
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	47
3DMark03 v350	1024X768/32位色	9777
3DMark05 v110	1024X768/32位色	4593
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	90.3
	High Quality 1024X768	77.6
Half-Life 2 默认设置 C17	640X480	50.38
	1024X768	49.91



捷波智尊Odin K8T7主板支持的“魔力仔仔”（MagicTwin）功能可实现一机两用，面对普通的家庭应用已绰绰有余，随主板提供的较多的特色技术也使其附加价值有所增加。考虑到754针Athlon 64 2800+处理器（盒装）本身的价格就在980元左右，这款套装的售价对于青睐AMD 64位平台的中端用户还是有相当吸引力的。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

惠普A1070游戏PC

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 惠普（HP）　**上市：** 2005年04月
售价： 6699/8498元（标配17英寸纯平/选配17英寸LCD）
附件： 说明书、驱动光盘、信号电源线
推荐： 注重娱乐效果的家庭用户、初中级玩家
咨询电话： 800-820-2255

游戏PC概念在2004年才出现，受国内用户观念影响，多数厂商都未将其作为主打产品宣传。而在游戏PC风潮逐渐式微之时，作为国际大厂的惠普却高调推出了面向游戏玩家的“畅游人”A1070cl。

使用AMD处理器的畅游人a系列以较高性价比受到很多用户的欢迎，A1070cl也不例外，它并没有追求高配置，而全部采用目前性价比较高的配件：Athlon 64 3200+处理器（Socket939，2GHz，512kB缓存）、256MB DDR×2（组成双通道）、GeForce6600 256MB显卡等。标配系统以实用为目的选择80GB硬盘和17英寸CRT，并取消了附送软件，仅安装FreeDOS系统，将价格控制在6699元。测试中安装WindowsXP+SP1英文专业版、NVIDIA公版驱动71.84及样机自带ATI主板芯片组驱动。

Business Winstone 2004		25.8
CC Winstone 2004		28.2
MP3压缩时间	Lame 3.97（秒）	40
3DMark03 v350得分	1024X768/32位色	5019
3DMark05 v1.10得分	1024X768/32位色	2050
DOOM3 demo1	High Quality 1024X768	52
Half-Life 2 High Quality 1024X768	Canals场景	79.12
	C17场景	45.40

这款产品提供了相当不错的游戏性能，而键盘快捷键、前置多功能读卡器、音频接口等“畅游人”系列的特色仍然保留，前置接口还提供了滑动盖板。“畅游人”A1070cl以主流价位提供了一款相当不错的游戏PC，加上惠普本身的设计制造和服务能力，对追求稳定性的初级玩家来说是非常不错的选择。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

TT Sillent 775静音散热器

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 北京耀越宏展科技（Thermaltake，TT）
上市： 2005年5月
售价： 190元
附件： 导热硅脂、说明书、合格证
推荐： 在意噪声的高频775接口P4用户
咨询电话： 010-82883159/189/717



Prescott P4的功耗已突破100W大关，传统风冷散热器受到严峻考验，噪声也节节上升。TT的Sillent775是一款“静音型”的热管铜铝散热器，用于Intel LGA775接口的CPU，最高支持Prescott P4 3.6GHz。它采用9cm的漏斗状风扇（2500±10% r/m，噪声约35dBA），6mm厚的超大面积铜底座与53片铝制散热片采用回流焊接工艺紧密连接，两根直径6mm的粗大热管，穿插在底座与散热片之间。

和它进行对比测试的是Intel原装散热器。在CPU闲置状态，最低温度分别是42℃和50℃（Sillent775 vs 原厂散热器，下同），用Super π和3DMark05让CPU全速运行约30分钟，温度分别上升至58℃和78℃，Sillent 775的优势相当明显。Sillent775的导热能力相对弱些，关闭应用程序，CPU温度从最高回落至最低耗时2分11秒，而用原厂散热器则耗时1分47秒，这应该与前者使用的转速较低的静音风扇有关。

良好的散热性能、炫酷的外观造型、较低的噪声控制，使我们在享受高频处理器带来的快感时，也享受了一丝宁静，其价格在同类产品中也相对平民化一些。只是安装上比较繁琐，希望厂商能在后续产品中加以改良。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

工业设计与小资消费

"要脸"或"不要脸"的生意

■本刊记者 白露



你参加工作快一年了，经常出差，想买一台笔记本电脑用用。或者你这学期成绩不错，你爸爸突然高兴了，准备送你一台电脑。那么你最希望买的是怎样的一台笔记本电脑呢？在价格、外观和实用性上，你最先关注的是哪一点？

你是否会仅仅因为某一款笔记本电脑的造型或色彩不合你意，而不想购买它呢？

一位同事最近告诉我这样一个趣事。不久前，他曾陪同一位女性朋友去电脑市场选购笔记本电脑（我们暂且称这位女性消费者为苏小姐）。在苏小姐先后两次到电脑市场并做过大量咨询之后，她最终决定购买苹果iBook G4作为自己的第一台笔记本电脑。使苏小姐下决心购买iBook G4，其中除价格的因素外，苹果笔记本卓越的外观也起到了相当大的作用。在别人都用PC的情况下，拿出一台令人耳目一新的苹果电脑，也是一种炫耀的资本吧！

然而过了不到两个月，当记者再次和这位同事聊起笔记本的话题时，他告诉记者，那位苏小姐已经打算将自己的苹果iBook G4转手出卖了。

这是为什么呢？

记者采访了苏小姐。苏小姐告诉记者，自己经过一番调查了解后，本想购买索尼的女款机型TR5ZC，第一个星期去电脑市场看时，除了这一款比较中意，而苹果iBook G4也非常讨她的欢心，苹果笔记本无论外观还是用户操作界面，都比较新颖，另外再加上我的这位同事的暗中推荐，苏小姐对iBookG4可谓一见倾心。她最终决定在这两款笔记本中选择一款。到了第二个星期准备购买时，突然发现iBook G4在前一天降了1000元，售价从10 500元降到了9500元！而当时索尼TR5ZC最低配置的价格也要12 888元。所以苏小姐毫不犹豫地购买了iBook G4。然而使用不到一个月，她就被苹果电脑不同于PC笔记本的操作搞得焦头烂额，Mac OS X的操作系统不支持执行exe文件，苹果电脑的拼音输入法也使她毫不适应。她毫无办法，最终决定放弃这台笔记本。



iBook G4的确漂亮

是什么决定了苏小姐购买了不适合自己的苹果笔记本？除了价格的因素外，我想苹果的外型设计、软件界面的新颖，恐怕都是决定她购买的重要因素。

你能说她不够专业吗？你不能。就好像一个老玩家在玩游戏时对画面的重视程度依旧很高。

在你购买一款电子产品时，你了解它的工业设计对你的消费决策造成的



TR5ZC造型不输iBook

巨大影响吗？我们不妨就从女性消费者为什么会购买一款外观很漂亮但不会用的电子产品谈起吧，谈谈和我们的IT生活息息相关的工业设计的话题。



记者就这个问题采访了某广告公司的美术设计师白先生。以下是我们的采访记录。

记者：您认为苏小姐购买笔记本电脑的经历，体现了一种什么心理？

白先生：通常产品的外观对女性影响比较大。女性对色彩的感觉相对比男性要敏感，这可能是一个主要原因，另外我觉得这主要还是和女性的社会地位有关。“第二性”，本身装饰意味就强。就好像女人买衣服，除了保暖的需要，有时还希望它能适当勾勒或暴露自己的身材。

记者：你真这么觉得？

白先生：先天的我就知道女性对色彩敏感，这个问题我觉得就是个后天的问题——但你要这么写你们的读者一定会和你吵起来，呵呵。主要是女性观察方式的侧重不同。你从功能实用出发和你从外观出发，对同一件产品的评价是不一样的。这个其实说的是产品不同的使用功能了。

记者：但她们的确更注意外观和内在。而依我看，男的并非不在意，而是审美观念不同。比如男的喜欢灰色和黑色的电子产品，喜欢有棱角的等等。

白先生：这个判断太武断了。每个人的爱好是非常广范的。但是有些东西受许多因素的影响，比如社会地位、性别、身份……都会影响人。

记者：就这个您能引申谈一下吗？比方说，女性和男性，专业和非专业人士，对电子产品在选择上可能有什么不同趋向？

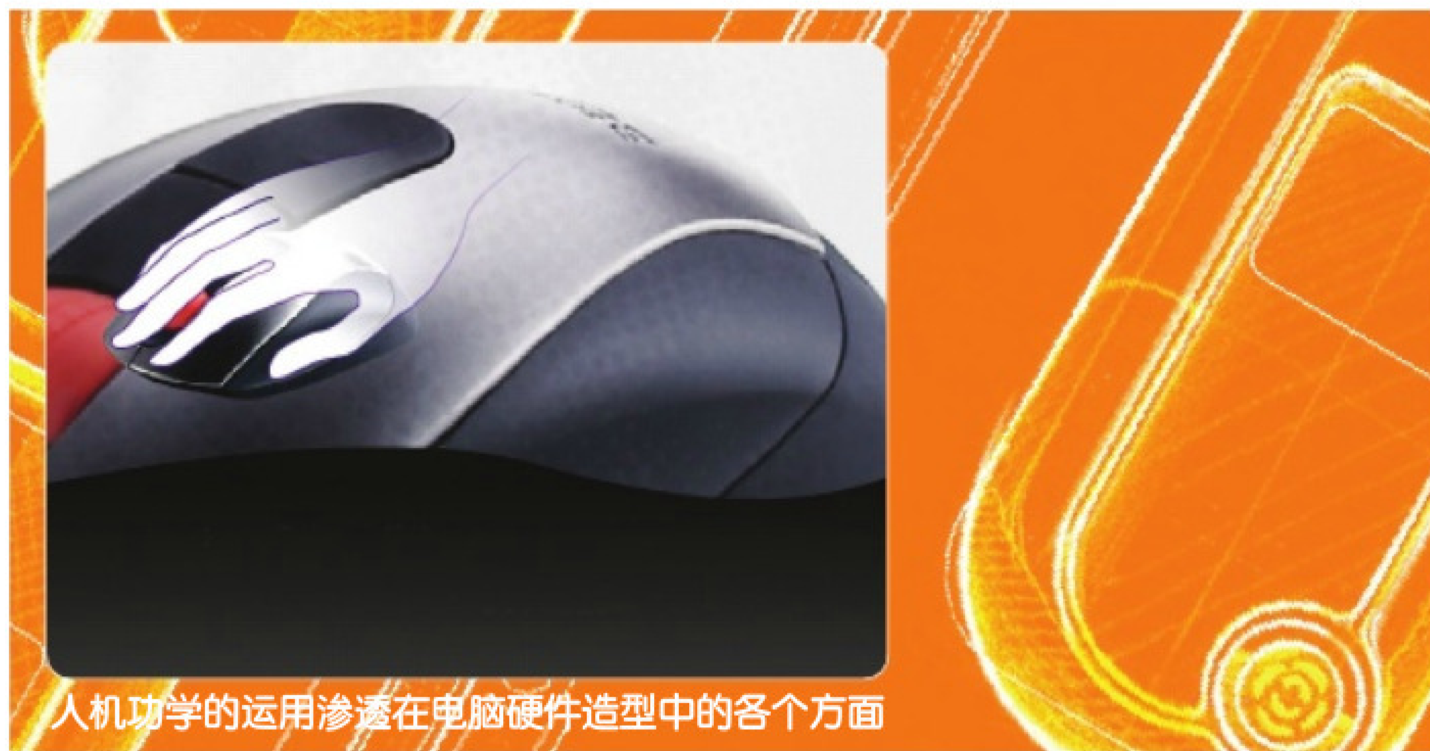
白先生：这么谈下去好像就跑题太远了。这些问题是有关消费行为而不是产品设计的呀。

记者：没关系，不远。我希望您谈谈。

白先生：一般的消费来说，我觉得主要可以这么分：有计划的和无计划的。考量的方式也不同，无计划的消费受感性影响就大。比如一个消费者想买一款MP3播放器，如果不是一时兴起，那么他之前一定会做个小调查——比如上网查询，或者问懂行的朋友。结果一般都把功能放在首位，最佳性价比是重要的考量参数，而造型一般就放到了取舍的末尾了。如果是无计划的消费，也包括非常高的购买欲望，那么外观可能就是衡量的标准了。无计划消费，首先引起注意的往往是产品的外观，因为这是你通过广告或者通过接触实物，直接感受到这个产品的信息。例如你面对一个很大的选择范围，比如MP3播放器的柜台，一眼望去，最吸引你的往往就是视觉印象最好的。这么聊可能还是狭隘了，好像把现代工业设计等同于表面装饰和造型。现在的电子产品设计和过去其他产品还有很明显的不同，它更需要照顾到功用性，设计者在人机工学方面的考虑需要很多。比如这个MP3播放器上的十字按钮（白先生拿起他手边的一款MP3播放器），还有侧面按钮的设计，这都是为了方便使用者盲操的。你的产品是否能让用户在黑暗的环境下也能方便操作？手机也是一样。比如NOKIA 3200手机，它可以随时更换贴纸，对消费人群的定位就很准确。还有人认为它同时操作两个数字的按键很古怪，但这恰恰非常适合带手套或在黑暗中进行盲操；还有人认为它的机身做工一般，它的机身的确不是很光滑，适合在野外握持不容易掉落。还有它的手电筒的设计也是为了黑暗环境下操作。这是一款消费人群定位非常准确的工业设计产品。

记者：嗯。有道理。要是您的话，买一款数码产品，更在乎它的设计还是功能？

白先生：算功能的强调和艺术的平衡吧，看侧重了。两方面都是要兼顾的，买椟还珠肯定不行，太寒碜也一定不会买。我说的都是个人看法。


人机功学的运用渗透在电脑硬件造型中的各个方面

然而就在记者就同一问题与一位年轻白领精英贾女士进行探讨时，她提出了不同的看法。她直接指出，白先生对女性消费者的看法，完全是一种男人的主观判断。

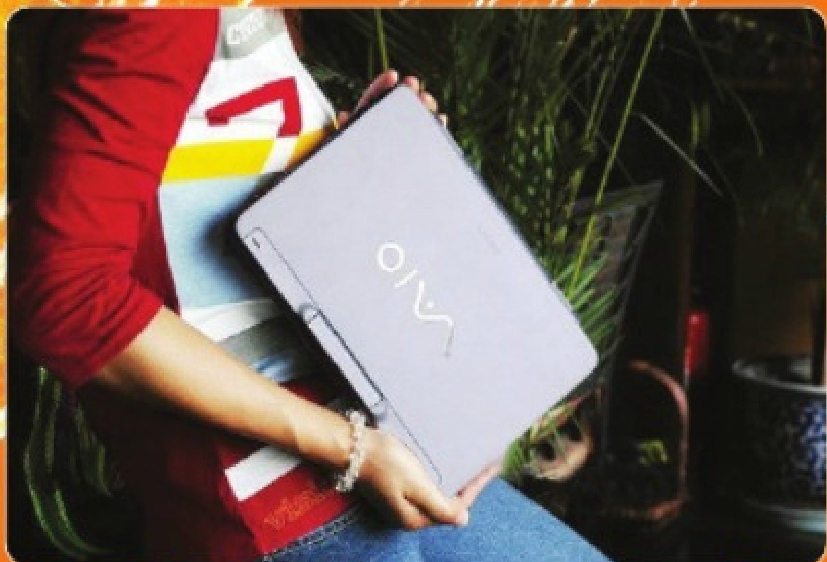
“女人怎么不注重实用性？女人最注重的就是实用性。”贾女士如是说。

贾女士认为，女性消费者之所以不太关注电子产品的技术含量，是因为她们不懂技术。如果她们懂电脑技术的话，那肯定是另一回事。她说，其实女人在购买服装、化妆品等日用商品时，首先关注的是其品质，之后才是外观。

“那么外表漂亮的笔记本电脑也关乎实用性吗？”记者问。

贾女士说，从男性的角度讲实用性，大都是显卡要好，能玩游戏、能工作，硬盘容量要大，耐用。而对于女人来说，女人很少玩游戏，所以电脑性能够用就好，但是一定要轻、要方便女性携带，其次才是好看，和女性整体形象符合。

“女性的实用是真正的实用，女性要选择符合女性





VAIO笔记本深得女性的欢心。少女服装、情调环境——它的平面广告暗示出产品设计的针对性

生理特点，同时又符合心理特点的产品，女性希望自己携带的物品和自己的气质是相符合的，要求个性化的产品。”贾女士还怕记者不明白她的意思，又举了个非常贴切的例子：女人都不爱穿高跟鞋，但是如果某些特定场合必须要穿，那么通常会首先选择舒服的那一款。

我认为两位被采访者谈的都没有错。探讨女性消费者消费习惯的话题，只是一个切入点，通过这个话题，我们想来了解一下电子产品的工业设计，这是消费者往往会忽略，又确实与我们每个人都息息相关的一个话题。在采访白先生时，记者就回忆起自己过去购买手机的情况。记者目前使用的手机是NOKIA的7610，它采用的操作系统是Symbian 7.0，使用起来非常方便，易于初学者学习。而在几年前，我曾先后选用过PHILIP XENIUM 969和SONY Z18手机，由于那时不熟悉手机的操作系统，只从外观喜好来进行选择（我真的不怎么喜欢NOKIA的外型），结果在使用（特别是发短信）的方便程度上，都不是很令人满意。

我所说的一切，无非是想表明：一款电子产品的设计，对引导我们的消费会起到多么大的作用。那么，让我们来切入正题，谈谈一款电子产品，从开始设计直到被我们购买前，经历了哪些过程呢？



我们的《大众硬件》杂志在2005年03期和04期的专题栏目中推出了《2004年度读者调查品牌分析报告》，在这份报告中，爱国者系列产品在显示器、机箱、移动存储设备以及MP3播放器的评比中都是比较受消费者欢迎的。它们最近推出的月光宝盒F850系列MP3播放器，按照12星座的特点设计出了12种色彩的版本，以期迎合年轻消费者的心理需求。

记者近日采访了华旗公司综合设计部的工业设计主管许洪灏及数码产品事业部月光宝盒MP3播放器项目经理杨珍玺。针对工业设计在产品开发中所起的作用对他们进行了采访。

许先生和杨先生为我介绍了工业设计的简单流程。

分工

通常一款产品的工业设计分为3个部分：外观设计、结构设计（包括电子元器件）和软硬件开发。

而参与到这3部分设计的工程师，又分为：工业设计师、结构设计师、材料工程师、模具工程师以及软件开发程序员等。

了解市场需求

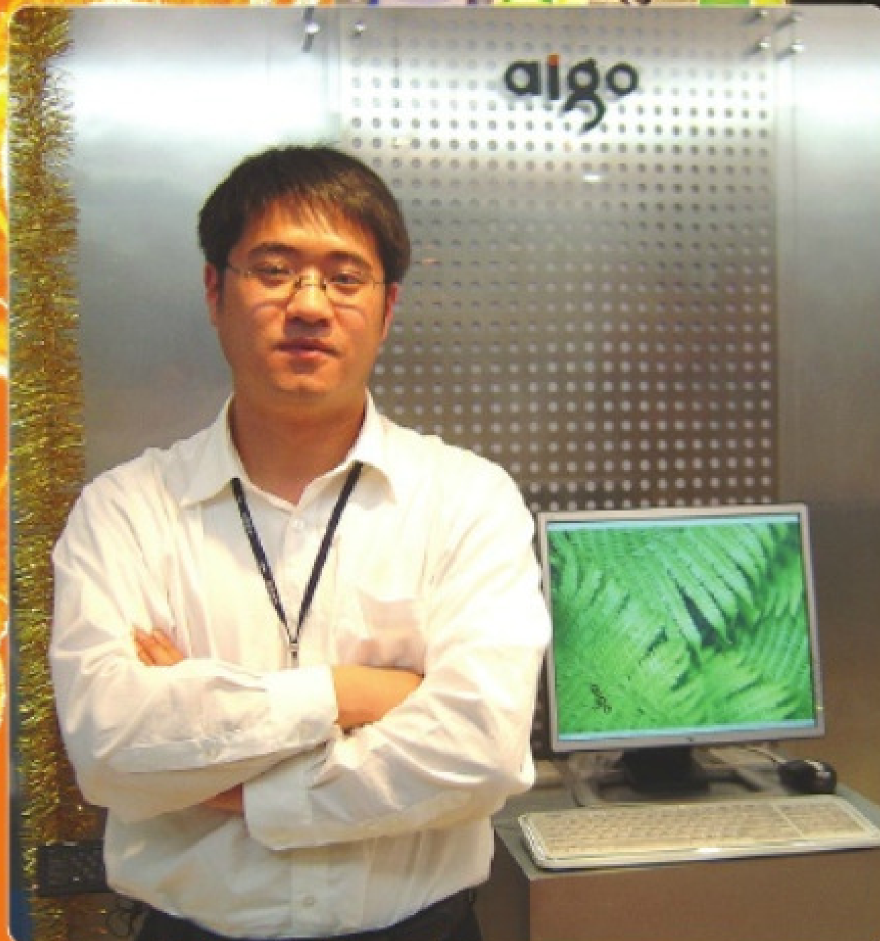
工业设计虽然不同于美术，但依然非常强调创意思维的氛围。以华旗公司为例，设计部门和各事业部都要定期阅读公司订购的时尚消费类杂志，并定期举行以流行时尚为话题的讨论会，要求设计师对当下的时尚风格、流行面料、服装风格以及流行色都有所了解。

立项

公司每年会给各事业部下达指标，例如每年的新品开发不得少于上市产品的百分比。而具体打算开发哪个项目，风格是怎样的，由事业部成立的项目组来决定。



月光宝盒MP3播放器项目经理杨珍玺，现在市场上热卖的F850系列产品就是出自他的设想



华旗公司的工业设计主管许洪灏，他从事的就是电子产品工业设计的工作



F850，这款播放器的外型据说和中国的“吉”字有关。珍珠白的机身，电镀中圈……它的整体设计就是针对女性用户产生的。因为每本时尚杂志都有星座运程的介绍，所以推出了12种颜色的外壳（代表魔羯座的那一款是橘黄色的，你是什么星座？处女吗？）

市场调研

立项是一个复杂的过程，首先要做广泛的市场调研，根据产品的不同，这个调研可持续数周至数月。调研方式分为定性调研和定量调研。定性调研是指邀请不同年龄段和不同消费群的用户在一起座谈，定量调查通常是指通过指定地点的街头随机访问调查。拿一个60岁的消费者举例，相对于容量而言，他更关心一款MP3播放器的广播功能是否方便易用。

评审

经过市场调研后，项目组对调研的结果进行分析，将调研的结果、针对的消费群、产品的造型和风格设想提供给开发部门。之后开发部门进行产品效果图的绘制，这一绘制过程在一个月内。效果图绘制出后，要召开一次评审会，与会者选择最中意的产品造型（包括颜色、大小及按键的位置），开发部门要根据选定的造型，用一周时间再做一套三维效果图。然后召开第二次评审会，进行技术细节的讨论。

建模

三维效果图经过最终确认后，开发部门调集各方面工程师，制作1：1比例的实体外观模型。所需要的时间根据产品不同有所区别，大约要一周到两周。在这些过程中，材料、模具和结构设计师要在一起不断沟通，以保证产品定型后不存在技术问题，可立即投入生产。

生产

根据产品的不同，定型后的产品进入开模、制造和软件开发等具体细节的开发当中。一款MP3播放器的生产周期大概为2个月。数码相机和其他类型产品的生产周期会更长。

面市

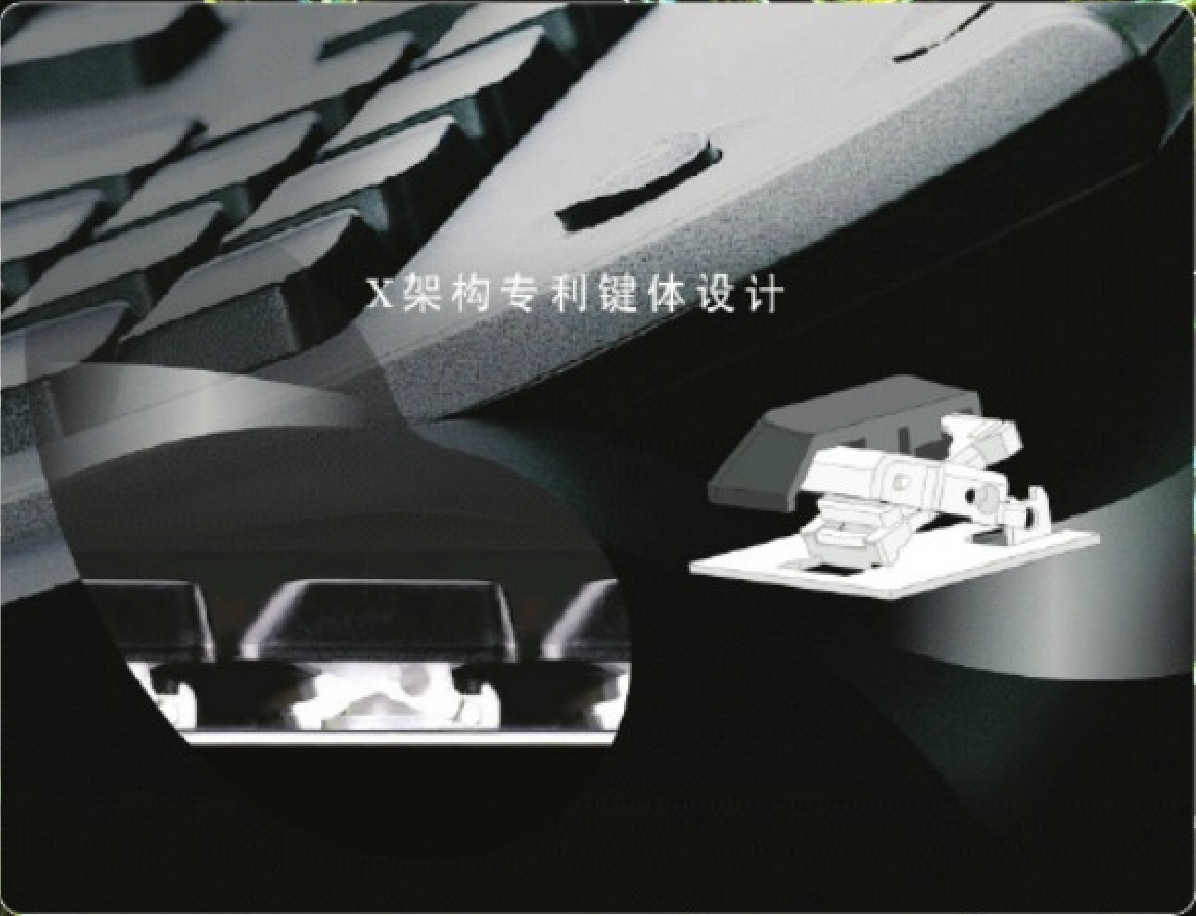
首批产品生产出来后，配合广告宣传，开始上市销售。于是本文开头时苏小姐经历的那一幕又将在消费者中反复上演。

四

电子产品的制造商通常选择自主设计开发或通过竞标交给设计公司（Design House）来完成产品的设计生产。而由于国内企业普遍缺乏开发实力，又没有核心技术，产品项目的推出往往直接采用拿来主义的“贴牌”战术。这在本刊2004年16期的专栏评述中已有详尽记述，不再赘言。

贴牌产品除了“投资少，见效快”之外，还可以保证产品设计不会落伍。因为即便是一款MP3播放器，它的设计和开发周期也要半年之久，而数码相机或笔记本电脑的设计风格也要打出两年的提前量。即使一家公司真正有实力开发出自己的产品，等一两年后产品上市，它的工业设计观念是否还能跟得上潮流，能否讨消费者的欢心，就又是一回事了。

一个偶然的机会，记者结识了北京规圆矩方工业设计有限公司的设计总监杨先生。杨先生就读于国内较早开设工业设计专业的北京理工大学工业设计系，后在日本留学并从事这一行业达12年，在日本知名的设计公司GK





任设计师。回国后从事电子产品的设计开发工作。

行业特点

杨先生对记者说，工业设计，狭义的也叫产品设计。工业设计师大致分为两种“出身”，一种是侧重于艺术类院校，一种是侧重于工科类院校。对设计的理解和关注的侧重点也有所差异。

工业设计是一个包罗万象、需要不断学习的行业。例如，交通类的产品设计，就要求设计师的动力学基础很扎实，而如果你的设计符合科学原理，那么它的外观往往就是最漂亮的。

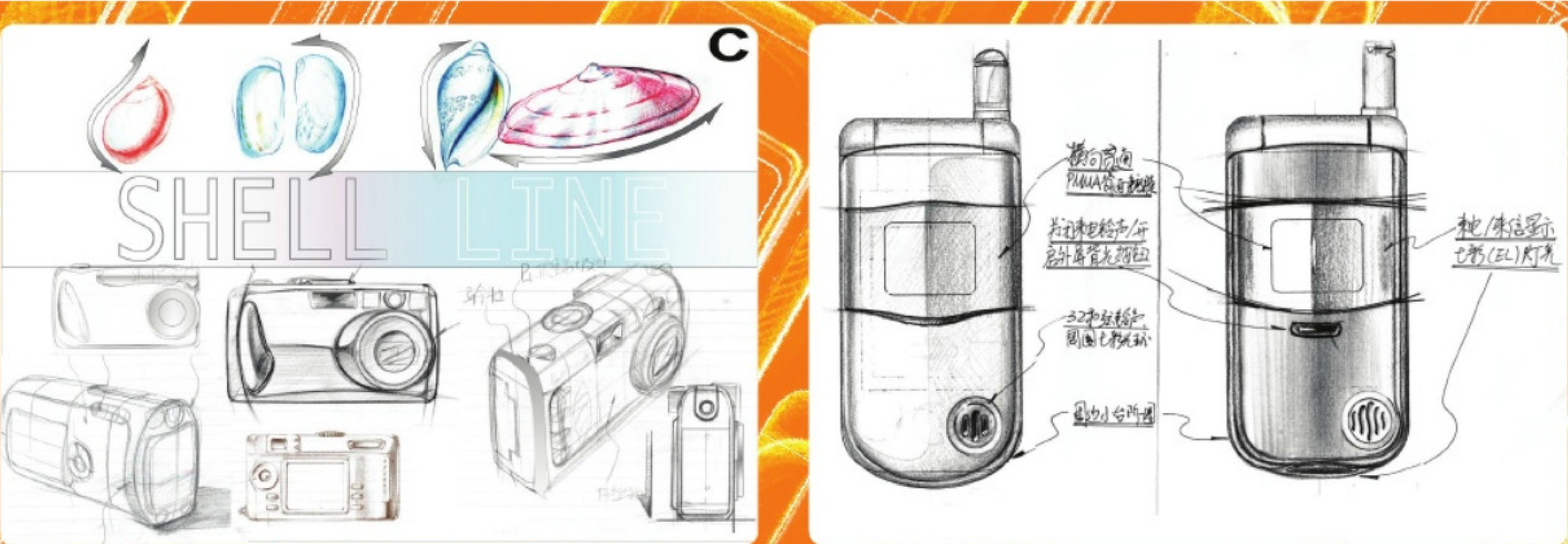
在欧洲、美国和日本，工业设计的特点都不同。日本的市场调查非常细致，由于地域狭小，文化单一，所以广泛的调查对于他们本国市场而言是相当见成效的。但即便如此，在设计上也会有“看走眼”的时候，所以这个行业从某种意义上讲没有“专业”和“非专业”人士之分。因为这个行业离消费者太近了，每个使用着你产品的消费者无时无刻不在检验着你的设计。

子贴彩贴照片的地方等。

还拿手机的设计作例子，为了追求时尚，超前，设计师有意识地把手机设计得很薄，但是，内部空间不够，待机时间满足不了用户的最低要求怎么办？薄到多少毫米是它的极限？这是外观设计师必须和技术人员进行沟通的。如果外观设计师缺少经验，而恰恰技术人员也缺少经验，在评审会上不能及时指出对外观设计方案在技术制造上存在的潜在问题，这样被公司高层认可的方案，在进入研发后期就会产生诸多问题。很多国产的电子产品都是在进入模具厂后又不得不进行造型上的修改。产品数个月后推出时，外型与评审会上的有很大出入，成了“四不象”，而公司在研发项目上投入的人力物力已经不能收回了，从而陷入了进退两难的境地……

本来记者希望这个专题的选题是相对轻松的，但是话题一牵扯到国内的行业现状，就总免不了要带着深层的忧虑。对了，顺便说一句，在采访杨先生的时候，记者把苏小姐的故事也讲给他听了。你想听听他的见解吗？

杨先生认为，人的生活行为都是相互关联的。一个人



杨先生设计的数码相机和手机的工业设计图，通过这些草图，我们可以看到工业设计师在构思产品时的灵感来源

国内现状

工业设计在欧洲的基础非常厚重。意大利一些工业设计大师，很多是做机械设计的出身，或者是学建筑设计出身。他们大都从事于时尚产品、家具、房间及汽车的设计。

而中国的制造业传统不够悠久，基础比较薄弱，因为任何一种设计，虽然CAD技术越来越发达，但最终一个优秀的产品还是要由工程技术人员来实现。任何产品的成功设计，都缺不了经验丰富的技术工程师的紧密协作。

一款产品的诞生，往往是一个企业的商业感觉、艺术感觉、工程技术能力、团队协作能力的综合考验。他为记者举了一个国内手机开发项目的例子。项目委托方只是提出，这款手机产品针对的用户群是女性。而缺乏对这个女性用户群的确切的研究和分析，比如这款手机针对的究竟是什么年龄、什么社会地位、什么消费能力的女性用户。因为这些都关系到手机设计的很多重要细节，包括它的材质、用料、色彩、乃至是否要留出女孩

不可能在购买某一类商品时是习惯于功用主义的，而在另一个领域恰恰相反。电子产品本来就具有时尚化的特点，如果一个人很注意服装、装饰品的造型美观，那么你同样会在意电子产品的造型。

在结束这篇文章的时候，记者获悉自己的一位女同事刚购买了一台SONY VAIO系列的笔记本。记者也对她做了个短暂的采访。

记者：听说你买了台SONY的笔记本？你认为它好在哪儿？

女同事：索尼笔记本很棒。有句话说，除了VAIO，其他笔记本都只配叫台式机呀！

记者：哦？

女同事：反正同类价位的话，我对索尼感觉不错。

记者：不过我听说还有其他品牌的笔记本的口碑更好些。

女同事：你也可以选IBM，它的性能据说是最好的。不过……外型实在太难看了。

记者：……

什么叫工业设计?

这个问题让我们的嘉宾白先生来解答一下吧。

记者： 工业设计的概念是从什么时候开始有的?

白先生： 工业设计是在工业革命以后，人类开始利用机械大批量进行商品制造时期的产物。工业设计产生的条件是批量生产的现代化大工业和激烈的市场竞争，其设计对象是以工业化方法批量生产的产品。

记者： 它要达到的目的是什么?

白先生： “目的”这个词很难概括它，我们不妨称之为“作用”。工业设计最初的作用和手工业设计时代的作用差不多，是装饰性和实用性的结合，而同时它又是商品经济的产物，它具有刺激消费的作用。它使商品与商品购买使用者之间存在一种除单纯使用功能之外的新关系，我们可称之为“消费刺激”，它是现代社会经济运转必不可少的元素之一。

记者： 为什么国外的电子产品总是比国产的电子产品在细节设计上更精巧实用?

白先生： 国外电子产品在设计领域确实比国内领先不少。这主要归功于其制造业的发达。我想你说的精细程度可能也是指电子产品的质量。国内的产品设计上目前还停留在对国外的设计造型的模仿阶段。所以国产电子产品在大外型上虽然接近了国外的产品，但在人机工学和精巧的细节造型上，还远不及国外的电子产品。

记者： 国外产品设计领域发展是怎样的?

白先生： 国外的工业产品设计是个非常重要的专科，大学里有专门的设计专业，而且有许多私人设计事务所。有些国家还有针对全国性质的工业设计奖评选，尤其是在日本，这种评选并不只局限专业领域，而几乎成为全民性的活动。相比来说，国内目前还在起步阶段，虽然各大院校也开设了相关的学科，但对工业产品设计的重视程度普遍不够。有时工业设计专业的毕业生也不能靠这个本事来糊口。

记者： 说白了工业设计还是为了吸引用户来购买?一款设计完美的电子产品能成为一件艺术品吗?

白先生： 这个问题也太泛泛了，就跟问商业艺术是不是艺术一样。它也可以是艺术品，但是就跟所有的艺术活动一样没有一个完备的标签。

图为NOKIA 7610及其在市场上获得成功后推出的几种衍生版手机。如果厂商足够有实力，一个成功的系列出品的不是一款产品，而是四五款甚至十几款。越是有实力的厂商，它推出的产品市场划分就越细，他甚至可以将这系列里的每款产品的消费群按照5岁一个年龄段来划分。而没有实力的厂家，通常就只能去做统一型号的商务产品。

从这几款衍生版手机的广告可以看出它们针对的不同消费群之间的微妙差别，而它们的价位也有不小的区别。









差不多打从数码相机进入消费类电子产品行列时起，像素就成为各方面关注的焦点。厂家在像素数量级上使尽浑身解数，一方面不断地改进技术提高同像素下的成像质量，一方面努力制造拥有更高像素的CCD或者CMOS。甚至连数码插值这样的“虚拟”技术都被炒作过一段日子。但是随着时间的推移，消费者已经对像素概念有了比较清晰的认识——过高的像素对于日常应用没有太多的实际意义，反而要支出更高的成本——因此不再盲目追求500万以上，甚至是800万以上像素的数码相机。

谁是像素的“接班人”？

但是作为多年来推动数码相机市场的一个热点概念，高像素在家用消费市场上的逐步黯淡，也促使厂家必须寻找一个新的焦点来刺激消费市场。我们已经进入了一个“后像素时代”。

从数码相机的原理出发，考虑普通消费者所关注的因素，除了像素之外，与成像质量密切相关的还有镜头。而镜头素质则包括了材质、生产加工工艺、镀膜技术、光圈、光学变焦倍数等等多方面的元素。这其中，提升光学变焦范围具有实现成本相对较低，而且能够给最终用户带来比较明显的使用感受。而目前各厂商的市场策略如何呢？让我们来看一下最近发布的一些新品。

后像素时代

跨入高倍变焦时代？

■晶合实验室 别理我 电子土豆



高变焦的“军团”

柯达： Z740（10×）、Z700（5×）
佳能： A510（4×）、A520（4×）
尼康： CoolPix8800（10×）
柯尼卡美能达： DIMAGE A200（7×）、Z20（8×）、Z5（12×）
索尼： DSC H1（12×）
富士： FinePix系列S3000（6×）、S5500（10×）和S7000（6×）
松下： LZ2GK（6×）、FZ5GK（12×）
……

高变焦能带来什么？

随着制造工艺的成熟，多个/多组镜片的组合让我们可以在一个镜头上实现多个焦距的拍摄，这种镜头叫作变焦镜头，而这种镜头最大焦距和最小焦距之间的（近似）比值，被称为“变焦倍数”，2倍变焦如17～35mm、35～70mm，3倍变焦如24～70mm、28～85mm、70～200mm。

对于数码相机而言，“焦距”约等于从镜头的中心点到感光元件（CCD、CMOS等）平面上所形成的清晰影像之间的距离，焦距越大，被摄体在感光元件上所形成的影像越大，反之则越小。由此，我们可以推导出这样的定义：焦距越大，我们所拍摄到的场景越小，远处的被摄体能够“拉”近，因此焦距大的镜头被称为远摄镜头或者长焦镜头（远处影像大）；焦距小的镜头，容纳的场景大，因此焦距小的镜头被称为广角镜头（大场景）。理论上我们可以获得以下结论：

高变焦的优点： 更丰富的视角以及轻松捕捉远处景物的能力。

高变焦的缺点： 抖动、畸变、紫边等。

那么这些在消费级产品有限的成本下会有怎样的表现？其材料与做工是否能较好地实现高倍变焦的优势，随之而来的缺点是否能得到良好解决？带着这些不太起眼却又实实在在改变我们使用习惯的问题，我们开始了周末的“郊游”，或许照片能够让大家有直观的感受，测试中，除了通常的分辨率、白平衡、畸变、紫边等测试外，还特意对环境人像的拍摄进行综合评估，让大家对高倍变焦有更清晰的认知。

鉴于柯达在年初喊出“高焦远瞩”口号，10倍光学变焦产品使其成为迈向高倍变焦的“激进派”；而一向稳健的佳能，则小心翼翼地将其A系列雷打不动的3倍光学变焦提升到4倍。因此在本次“郊游”中，我们特意选择这两家厂商的产品，希望能够通过西方的大刀阔斧和东方的谨慎周全这两种截然不同的风格，来更好地展现高倍变焦的魅力。

再续大众经典——佳能A510/A520



佳能A510

有效像素： 320万
光学变焦倍数： 4×
最大光圈： 2.6/5.5
ISO： 50/100/200/400
液晶屏： 1.8英寸
价格： 2380元
咨询电话： 95177178

320万/400万有效像素、1/2.5英寸CCD、1.8英寸液晶屏、完整的P/AV/TV/M曝光+场景模式、有声短片拍摄、PictBridge支持……单从这些指标上看，佳能最新的便携式数码相机Powershot A510/A520几乎就是去年热销的A75/A85的翻版。不过，作为佳能经典的Powershot A机型的延续，相对于其前代产品A75/A85，A510及其400万像素的兄弟A520的变化还是很明显的。由于A510/A520在许多方面的表现都非常接近，因此我们将这两款相机的测试放在一起。

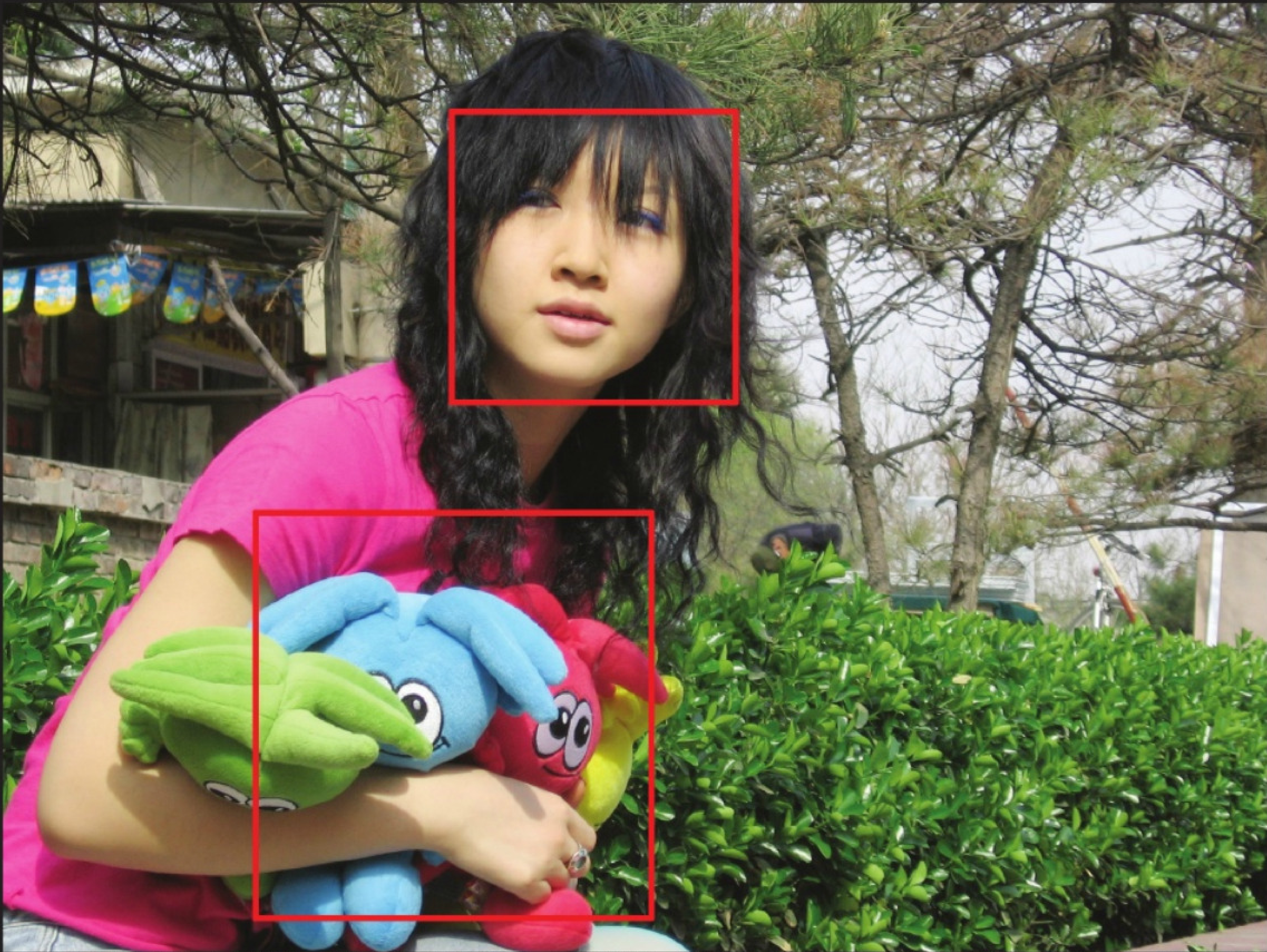
A510/A520由A系列传统的4节AA电池配备减少到2节，存储介质也由CF卡变成了更小更薄的MMC/SD卡，从而成功“瘦身”。180g的重量也比A75/A85的200g轻（均不含电池），由于它们的电池数量比后者少了2节，工作状态下会更轻。

在镜头配备方面，A510/A520的光学变焦倍数也适应“潮流”，由3×升级为4×，最大光圈由F2.8增大到F2.6，镜头结构为7片5组，其中包括2片非球面镜片。此外，其1/2.5英寸的CCD也比A75/A85的1/2.7英寸CCD略大，不过这在实拍效果中并没有明显体现。除继承了A系列丰富的手动拍摄、场景模式和辅助接片功能外，A510/A520还在特殊场景模式中增加了儿童或宠物、夜景两种模式，并在手动对焦



佳能A520

有效像素： 400万
光学变焦倍数： 4×
最大光圈： 2.6/5.5
ISO： 50/100/200/400
液晶屏： 1.8英寸
价格： 2980元
咨询电话： 95177178



佳能A510实拍样张，最大像素，ISO 50，光圈 F5.5，使用三脚架。样张整体色彩还原正常（见图中彩色玩偶，下同），模特面部肤色还原较自然，但略显干涩，分辨率不足。

佳能A520实拍样张，最大像素，ISO 50，光圈 F5.5，使用三脚架。色彩表现等方面与A510相同，但是分辨率相对较高，面部肤色质感较好。



如果有什么地方显著的标识出A520和A510的区别，就是这个阿拉伯数字了

时提供了局部自动放大功能。它们还支持佳能的专用外接闪光灯。

与A75/A85一样，A510/A520的外壳也采用塑料与合金材料的结合，整体做工精致，感觉在细节方面比A75处理得更好（比如电池仓的接缝部位）。由于少了2节电池，机身右侧手柄部位（内部为电池仓）也短小了一些，相机握持起来感觉更为小巧，手感很好。

光学变焦倍数增大带来的好处不言而喻——可以将远处的风景、人物“拉”得更近，这从样张中可以很明显地看出来。不过A510/A520的长焦端最大光圈只有F5.5，小于A75/A85的F4.8，从而使得同等条件下快门速度会慢许多（这是许多高倍变焦相机的普遍问题），如果环境光线不是足够强的话，较慢的快门速度对拍摄者的“手功”是很大考验。

A510/A520在广角端有一定的桶形失真，而长焦端则没有明显变形；在对ISO12233标准分辨率板的拍摄测试中，A510和A520的水平分辨率分别可达到11.5和13，垂直分辨率则为11.5和12.5。A510/A520的色彩表现良好，但感觉不像A75那么“艳”，A510的色彩相对“冷”一些。它们的紫边较少，在ISO 50下画面很细腻，ISO 100下的噪点控制得也不错；A520在高ISO下的噪点比A510略多一点，这与CCD面积和像素有关。尽管电池数量减少，但A510/A520的电池继航能力仍相当不错，采用2节中恒的1800mAh镍氢充电电池即可拍摄200张以上。

A510是一款很适合初中级用户使用的便携式DC（如果不是刻意追求高像素的话）。同时，随着拍摄水平的提高，用户也能利用它丰富的手动模式发掘出更多乐趣。而A520则在拥有同样功能的同时提供了更高像素，只是作为一款上市不久的产品，它目前的价位优势不大，竞争力可能会比其孪生兄弟A510略逊一筹。

长焦新军入营——柯达 EasyShare Z740



柯达 EasyShare Z740

有效像素：500万
光学变焦倍数：10×
最大光圈：2.88/3.7
ISO：80/100/200/400
液晶屏：1.8英寸
价格：3100元（市场参考价）
咨询电话：800-820-6027

作为典型的高倍变焦（10×光学）数码相机，柯达EasyShare Z740拥有较高的性价比，500万像素也让它和同类产品在这个重要指标对比中并不落后。

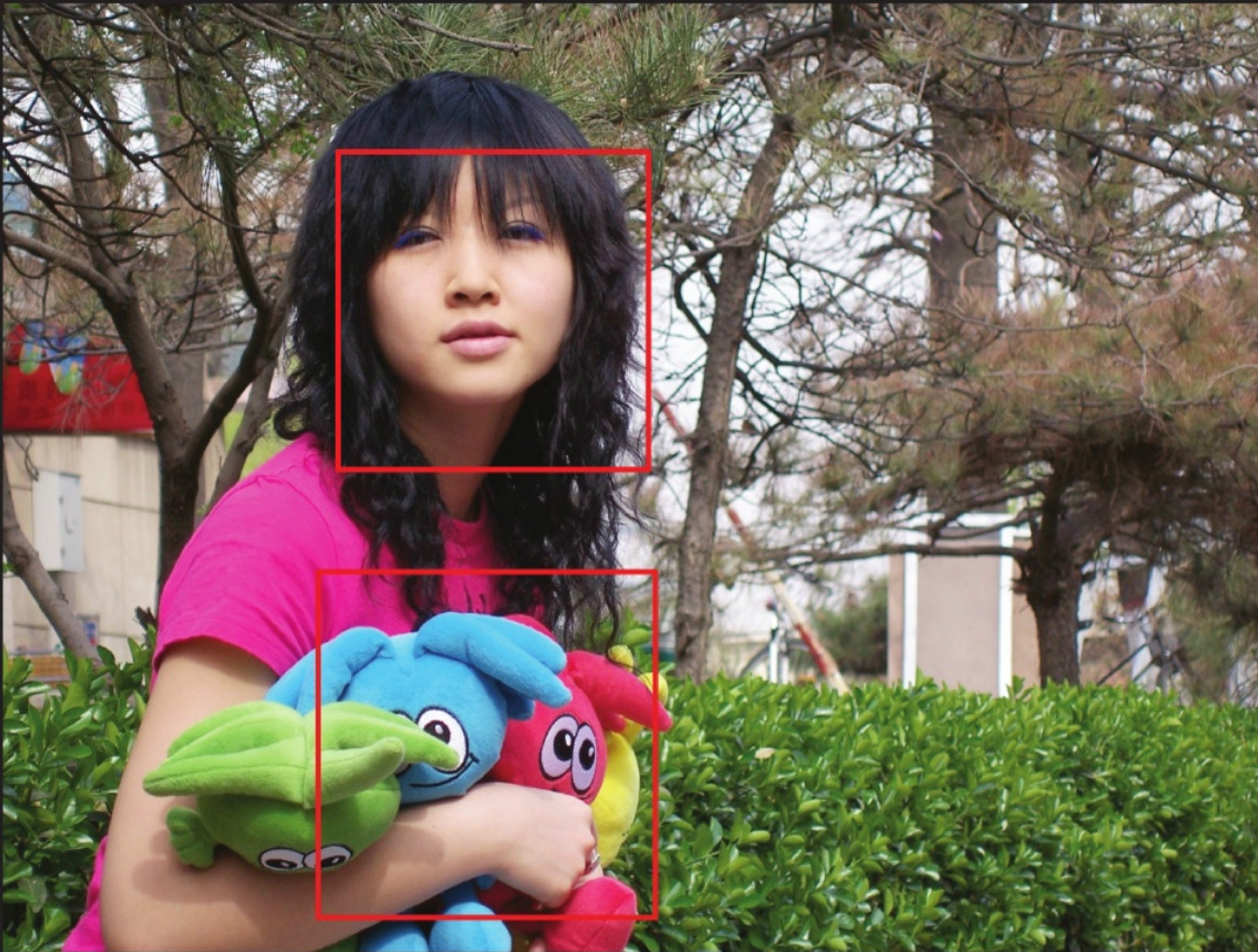
测试样张显示出Z740较好的色彩还原能力，柯达的色彩科技影像处理芯片不仅带来了艳丽温暖的色彩，也使得相机拥有出色的自动白平衡，这一点在室内、室外拍摄都得到体现。得益于较大的长焦端光圈（3.7），我们在长焦端拍摄到很好的小景深效果，这在4款产品中优势明显。最大的问题是出现较明显的紫边，显然柯达在解决色差问题上还需要努力，不过我们认为更多的原因还是成本问题，技术上的障碍并不明显。Z740的分辨率相当不错，无论是广角端还是长焦端，都领先其他几款相机，而且长焦端分辨率下降并不明显，对于10倍变焦显得难能可贵。广角畸变控制得不错，基本上我们无法观察到它和其他几款相机的差异。



当我们启动相机的时候，闪光灯会自动弹起，显然是机械控制



柯达 EasyShare Z740实拍样张，ISO 80，光圈 F3.7，使用三脚架。样张左上角可以看到明显的紫边，整体色彩还原正常，风格偏暖。长焦端较大的光圈可以实现比其他三款相机更小的景深。



柯达 EasyShare Z700实拍样张，ISO 80，光圈 F4.9，整体色彩还原正常，分辨率较Z740略有下降。

Z740具有20.1万像素的EVF取景器，内置32MB内存，并可通过SD/MMC卡进行扩展，同时还拥有多达16种的情景模式。不要轻视这些“傻瓜”拍摄，对于大多数人来说它们是便利而有效的。相机的操控性给我们留下了相当深刻的印象，不仅仅是类似单反相机的外观和握持感，还有设计合理的功能键与扎实的制作工艺，我们相信这是一款给摄影入门者设计的产品。

让你看得更远
——柯达 EasyShare Z700



柯达 EasyShare Z700

有效像素：400万
光学变焦倍数：5×
最大光圈：2.88/4.9
ISO：80/100/200/400
液晶屏：1.6英寸
价格：2800元（市场参考价）
咨询电话：800-820-6027



Z700极佳的握持感，Z740也是如此

EasyShare Z700是柯达高倍变焦系列中的小弟，无论从哪方面看，它都有些像Z740的简化版本，当我们尝试将Z740的遮光罩用在它身上时，发现的确小了一圈，两者的差距比较符合编号的数字差，不大，也不能说没有。

测试样张给我们呈现出相当干净的画面，相同的处理器让它与Z740保持了一致的色彩还原风格，而且Z740比较明显的紫边现象，在Z700上有所好转。由于变焦范围的缩小，我们不用三脚架即可在长焦端拍摄到比较清晰的图像，而Z740在艳阳天下仍然需要借助三脚架。Z700镜头长焦端的最大光圈仅为4.9，要得到小景深有一定困难。分辨率方面，Z700无论是广角端还是长焦端都保持得较好，当然依然不敌同门师兄Z740。至于广角畸变，则和Z740控制在同一水平线上。

Z700的握持感和Z740相似，但操控性有一定差异，方向键和功能拨盘不再整合为一体。但是当我们打开相机，熟悉的操作界面还是相当亲切的。相机提供的拍摄模式与Z740基本一致，虽然取消了全手动“M”功能，但是摄影爱好者常用的“A”（光圈优先）和“S”（快门优先）都得以保留。比较遗憾的是，EVF在这款相机上被取消了，取而代之的是带屈光度调节的旁轴光学取景。

在路上——向着高倍变焦前进!

从柯达和佳能推出的这4款新品来看，高倍变焦逐渐成为一种时尚，从准专业机到面向业余爱好者的中低端，有进一步扩大的趋势。从技术上看，这没有太大的难度，高倍变焦往往使用较小尺寸的CCD，镜头成本的上升完全可以与此相抵消。而消费市场对高像素的关注程度逐渐下降，因此厂家推出高倍变焦产品，试图吸引更多的消费者关注，也在情理之中。

从整体画质上看，高倍变焦有一定妥协性，用有限的成本去实现专业的应用是相当困难的，但是高倍变焦丰富了我们的视野和拍摄角度，这些便利在测试中体现得非常明显，高倍变焦镜头往往同时也拥有较大的焦距（换算成135相机等效焦距以后），我们既能进行视角较大的拍摄如风景、集体照，也能拍摄远处的个体如屋顶的小鸟、远处的行人，我们认为对于几乎所有普通使用者来说，这一设计都是积极而有效的。

此外，高倍变焦镜头容易在广角端产生桶形畸变，长焦端产生枕形畸变，同时色差也是不得不考虑的问题。较大的焦距使得轻微的抖动也能造成图像模糊，由于三脚架不方便携带，因此在进行长焦拍摄时，大多数用户只能依赖防抖技术和艳阳高照的拍摄环境了。作为市场运作手段，相信这一做法很快会得到推广，我们也乐于看到这一变化。P



智能手机 摩托罗拉MPx220

拍摄照片锐度较差，噪点较多
功能强大，操控性好，软件资源丰富，扩展性强
适合追求手机性能，对Windows界面情有独钟而又不喜欢PPC触摸屏的用户

■晶合实验室 龙猫（移动版）



机身上方的“QUAD”标志代表这款手机支持四频，即GSM900、1800、1900和GPRS



主屏幕表现十分抢眼，明亮鲜艳







机身正面的摩托罗拉标志，体现出摩托罗拉在设计上所注重的细节



MPx220的键盘设计很大程度上照顾了手比较大的男性用户



电池盖上的“Windows Mobile”徽标证明了这部手机的身份与众不同

MPx220是摩托罗拉第一款正式进入中国市场的、使用Smartphone操作系统的智能手机，处理器为204MHz的德州仪器OMAP 1611，带有64MB RAM和32MB ROM，操作系统版本为Windows Mobile 2003 SE。Smartphone的一大卖点便是与Windows良好的兼容性，这一点在MPx220上展现无遗，通过内置的ActiveSync软件可轻松和PC上的OUTLOOK同步，安装特定软件后可访问Word、PPT、Excel、SWF等格式的文档，并可播放多种音频和视频文件格式。MPx220内置IE浏览器、QQ和MSN等软件，可通过GPRS网络访问互联网，并可随时和网友保持联系。MPx220具有丰富的扩展功能，支持最大512MB mini SD卡扩展，并提供了蓝牙和红外线接口，为手机提供了较大的升级空间。操作方面，熟悉Windows操作的用户可以较容易上手，但用惯普通手机的用户则还需要学习。

MPx220采用时下流行的折叠式双屏设计，其176×220像素、65536色的TFT内屏亮度充足，色彩过渡自然细腻，中文字体清晰明快；96×64像素、56k色的CSTN外屏隐藏在镜面前壳中。带有闪光灯的120万像素摄像头最大可拍摄1280×960的照片，支持多种白平衡选择以及定时拍摄等功能，并可不限时拍摄3GP格式的有声短片。这款手机的键盘设计是比较独特的，4个功能键分布在“巨大”的方向键周围，有效避免了误触的情况发生，反倒是机身侧面的音量键由于设计得太过突出而经常不小心按到。

总的来说，作为一部智能手机，MPx220强大的功能和扩展性可以在很大程度上满足各种用户的需求，如果在一些细节上做得再完善一些无疑会令人更满意。

项目	参数
网络频率	GSM/GPRS 850/900/1800/1900MHz
尺寸/体积	99.9mm×48mm×24.3mm
重　　量	110g
内　　屏	65536色TFT彩色屏幕220×176，8行中文显示
外　　屏	56k色CSTN彩色屏幕96×64
附　　件	不详（工程样机）
价　　格	3980元
联系电话	800-810-5050

MP3播放器 昂达VX303

结论：

优质实惠之选

提供SRS音效，音质超越大部分同价位产品

播放时间长达16小时以上

999色屏幕背光色彩不均匀

■晶合实验室 忙龙雅

VX303是昂达VX系列MP3播放器中的新产品，比起之前的VX505等产品，在制作工艺方面保持了一贯的水准，模具的精细程度较高，整体质感也很好，没有廉价产品那种“松垮垮”的感觉。但是5向导航键安装存在一点小问题，送测产品的按钮略微有点偏。

音质方面由于依然沿用了Sigmatel 3520解码芯片，水平与VX系列其他产品相当。但是新增加的SRS音效，能够有效地提升整体音质表现，在同价位的机型中具有一定的优势。999色背光液晶屏虽然亮度充足，但是大部分色彩并不均匀。录音、FM、歌词同步等主流功能也应有尽有。测试中长达16小时以上的续航能力，令人眼前一亮。总体感觉VX303应该属于不求外观张扬，但是注重产品品质的理性消费者。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	蓝黄色背光液晶显示屏
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	59.5mm×28mm×12mm
重　　量：	26.5克（实测）
附　　件：	耳机/USB连接线、连接器/充电器/说明书/安装光盘/音频转录线/携行布袋
价　　格：	590/690元
咨询电话：	0755-83279828



（抠图）昂达的Logo铭牌与挂绳穿孔巧妙结合，高超的表面工艺，体现出强烈的金属质感

银色、黑色和白色的搭配，冷静与感性并存

底部的电池仓和USB接口闭合时尺寸都恰到好处，但是颜色与材质上轻微的区别确实有些别扭

机身三个部分严丝合缝，倾斜的切线则显出刚硬的一面

数码存储卡 Kingston 4GB Compact Flash

结论：

较老的数码相机无法支持

高达4GB的超大容量

容量的再次提升

读写速度快

■晶合实验室 热血废人

Kingston（金士顿）的内存模组以优良的品质与良好的兼容性，得到广大玩家的首肯。对于刚刚进入数码存储行业的它来说，品质更是它所用来争夺市场的法宝——为所有产品提供终身质保。从我们的测试结果也能看出，Kingston 4GB HighSpeed CF卡的各项性能相对突出，平均读取速度达到6MB/s、突发读取速度达到6.6MB/s、2MB文件读取/写入速度分别为6.3/1.4 MB/s，与第四期数码存储卡横评时的成绩相比，容量的增大并未以牺牲速度为代价，发热量也维持在28度左右，保持了Kingston高速卡的一贯水准。这些应该与其本身严格的芯片筛选与产品控制有着必然的联系。

尽管购买这款产品的一次性支出数额巨大，但是相对1MB容量大约0.72元的价格，还是比较划算的。而且厂商之间激烈的市场竞争，加快了技术转化为实际产品的速度，相信年内此类产品会下降到一个令人满意的价位。

标称/实际容量：	4000/3910MB
2MB文件读取速度：	6.3MB/s
64MB文件读取速度：	6.1MB/s
平均读取速度：	6MB/s
突发读取速度：	6.6MB/s
2MB文件写入速度：	1.4MB/s
64MB文件写入速度：	1.6MB/s
平均写入速度：	4.9MB/s
随机访问时间：	1.1ms
价　　格：	2800元
联系电话：	800-810-1972



测试样卡并没有防伪标志，与市场正式产品有所出入

MP3播放器 中恒F62R

■晶合实验室 热血废人

缺点：播放时间短
优点：附件齐全
内置功能较多，使它不再是一个单纯的MP3播放器，融合了彩屏和触摸控制功能，是一款值得关注的产品


面板上古朴的花纹，活泼却不失典雅



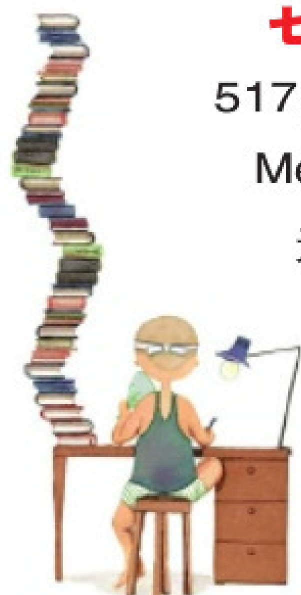

小夹子、小麦克，走到哪、录到哪


虽然是全彩OLED屏幕，但颗粒感较强

中恒声色玩家F62R，可以说融合了DEC近一年中在闪存式MP3上的主要功能和技术：提供65k全彩OLED显示屏幕支持动态视频播放；15万词汇量、真人发声的英汉词典；可接驳电话录音功能和独具一格的压电感应触摸面板。与前作F60R相同的操作方式，但体积更加小巧、融入时尚花纹的面板透露出活泼的气息。

虽然F62R在音质方面没有太突出的表现，但是即使没有音乐的陪伴，F62R也能够带来很多的乐趣：通过附赠软件可将BMP格式的图片转换成DMV进行视频播放；内置的小游戏和FM调频收音机可以帮助打发空闲的时光。唯一的不足，内置锂电池只能提供5个多小时的播放时间。

容　量：128/256/512MB
文件格式：32～320kbps MP3/WMA/WAV/MPL/DMV/TXT
显 示 屏：65k全彩OLED
接　口：mini USB 2.0/Line in/耳机接口
尺　寸：63.5mm×35mm×12.5mm
重　量：实测36.5克（含电池）
附　件：耳机/USB延长线/USB转mini USB接头/电话转接盒/音频线/外接迷你麦克风
价　格：880/1080/1480元
咨询电话：800-810-0620



升级热报

Olympus奥林巴斯于2005年4月13日发布Studio软件最新升级程序1.3 For Win98SE/Me/2000/XP。推荐奥林巴斯的用户下载更新，注意：在安装此升级程序之前，确认电脑中已经安装了Studio1.0/1.1/1.11/1.2/1.21版 。下载地址：http://www.olympus.co.kr/service/manual_detail.php

SHARP CEC于2005年4月发布SHARP CEC SL-7500c系列CF接口无线网卡驱动程序For Linux。下载地址：http://www.goldcellcom.com/pro/PDA/download/gprs-for7500c_1.0.1_arm.ipk

Teclast台电MP3于2005年4月11日发布台电酷玛TL-C120系列驱动程序1.00.00版For Win98SE/Me/2000/XP。下载地址：http://www.teclast.com/download.php?downloadID=244

七喜于2005年4月13日发布七喜MX-517系列苹果王驱动程序For Win98SE/Me/2000/XP。解决耳机有杂音、机器无法启动的现象。下载地址：http://www.hedy.com.cn/hedy-service/digitalgj.htm

Apple苹果于2005年3月23日发布iPod/Mini/Photo/shuffle系列Firmware For Win2000/XP。下载地址:http://www.apple.com/support/downloads/ipodupdater20050323.html

纽曼于2005年4月8日发布纽曼F30系列驱动程序For Win98SE/Me/2000/XP，其压缩包内含有最新的Win98驱动工具软件。下载地址：http://www.newman-cti.com/download

MSC万城于2005年4月1日发布MSC DM-MSC CY系列Firmware 1.2.0 版For Win98SE/Me/2000/XP升级固件。下载地址：http://www.mscmp3.com/msc_mp3/download/CY.rar

MSC万城于2005年4月1日发布迷你歌词软件For Win98SE/Me/2000/XP。下载地址：http://www.mscmp3.com/msc_mp3/download/gechi.rar

PISA于2005年3月24日发布PISA主角U27/弧光幻彩/悦光飞艇系列分位程序For Win98。下载地址：主角U27 http://www.pisa.com.cn/qita/smyyu27.htm 弧光幻彩http://www.pisa.com.cn/qita/smhghc.htm 悦光飞艇http://www.pisa.com.cn/qita/smygftfw.htm

Netac朗科于2005年4月11日发布朗科C700音乐硬盘MP3播放器最新驱动For Win98SE。下载地址：http://www.netac.com.cn/down/play_down.htm

aigo爱国者于2005年4月5日发布爱国者MP-E807/MP-E810以及爱国者BoBo808plus中文升级程序For Win2000/XP。下载地址：http://www.huaqi.com/fwzx/index.asp?id=58

Show出你的风采

数码照片另类应用

■北京 Ben

编者按： 五一长假已经结束，相信大家的收获都不小。不但游览了名山大川，还通过已经很普及的数码相机拍摄了大量的照片，把风光水色、人文景观、美好记忆等尽收"机"底。照片拍了很多，但大都默默无闻地躺在电脑硬盘里，让美景与记忆同沉海底，为什么不拿来秀出自己的风采呢？

一说起照片的作用，很多人都会认为它是唤起记忆的引子或代表自己身份的特征之一。相册一打开，记忆的长河就开始涌动，勾起了人们五味杂陈的往事。照片既然是个人身份的代表，那么数码照片完全可以应用在计算机和网络上进行各种个性化设置。让照片在网络上四处"流浪"，和远方的朋友一同分享自己的美好时光，是不是更吸引人呢？

一、将"流行"进行到底——在IM中展示自我

1.小企鹅大变身

腾讯QQ是目前国内最流行的聊天软件。除拥有强大多样的功能外，QQ流行的另外一个原因就是可以进行多种个性化设置。



图1



图2

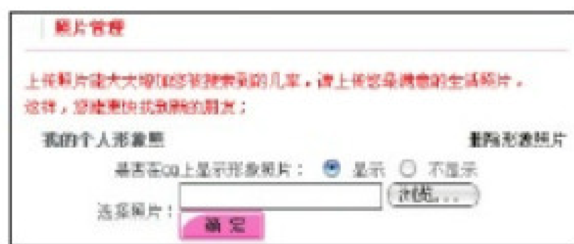


图3

（1）个人形象照片

其实QQ本身直接提供了一个最基本的个人展示舞台，那就是"个人形象照片"，点击"菜单"→"个人设置"，选择"个人形象照片"页（图1），点击"上传照片"按钮就能打开相应网页（图2），点击"上传（修改）照片"来到照片管理页面（图3），选择好合适的照片点击"确定"即可。这里需要注意，最好选择"显示个人形象照片"，以后好友就可以随时看到你的靓照，而且是大幅清晰的照片。

（2）QQ头像

记得QQ最开始的时候所有用户都只有一个头像就是小企鹅，现在不但有很多头像可以选择，而且可以将自己中意的图片或大头照制作成头像，好友通过头像就能一下子知道是你了。

自定义本地头像的条件： 目前QQ添加了等级限制，免费QQ用户只有在上线时间等级≥16时才可以进行本地头像设置，而会员和三钻贵族则没有这个限制。

以QQ2005为例，登录以后在QQ面板上点击"菜单"，在跳出的选项中选择"个人设置"；然后选择头像旁边的更改按钮（图4），里面有一项"本地浏览"（图5）。点击后会出现选择本地图片的窗口，然后选择自己的照片打开（因为



图4

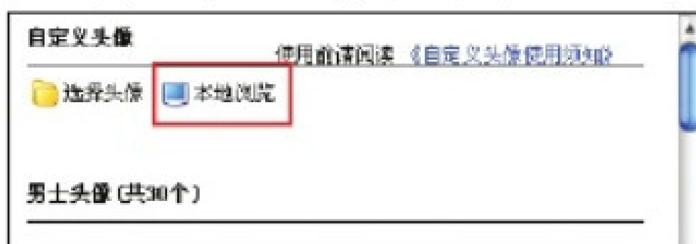


图5

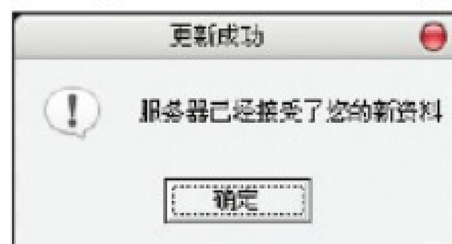


图6

头像很小，最好选择大头照），最后点击窗口中的“应用”按钮，等到提示（图6）出现即大功告成。

由于QQ头像实在太小，就算使用大头照也未必清楚，这个时候可以考虑使用人像图标作为头像（制作方法见后文）。图标格式只是勾勒人像的轮廓，用的色彩也不太复杂，更能够简单明了地展示自己。当然用Photoshop将大头照处理成线条、雕像等特殊效果，实际上和图标有异曲同工之处，需要说明的是，这些处理在本文其他部分也适用。。

注意：1.QQ头像目前支持BMP、JPG和GIF格式；因为头像不大，照片最好剪裁到40×40像素，减少上传的时间。

2.虽然QQ头像支持GIF文件，但即使上传的是GIF动画，最后在好友中显示的仍然是静态图片（GIF动画的第一帧）。



图7

（3）QQ表情

QQ的另一个特点是QQ表情使用起来既方便省事又能准确达意，美中不足的是数量太少，无法将日常生活中的众多“百态”描述出来。不过现在也可以自定义表情了。

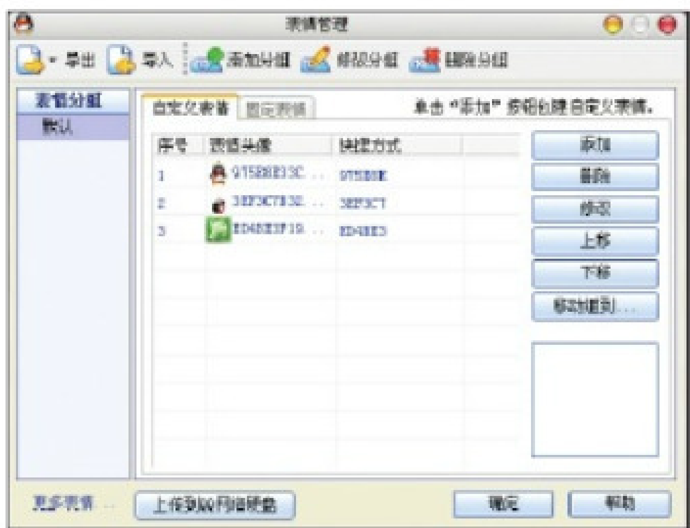


图8

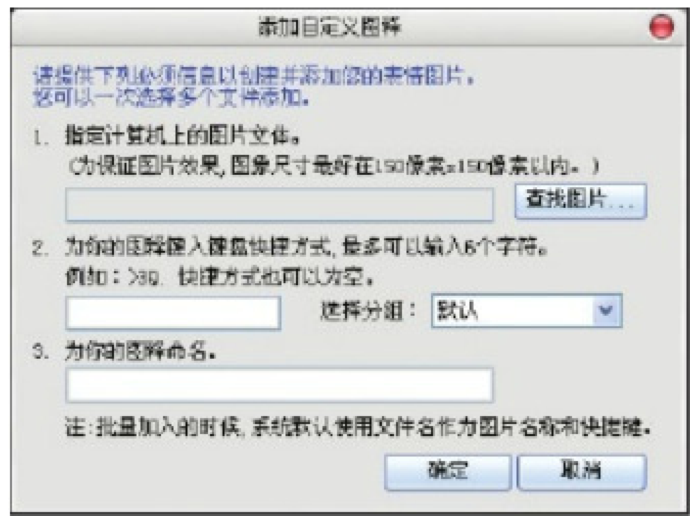


图9

在聊天窗口中选择QQ表情，在弹出窗口左下点击“添加自定义表情”（图7）打开“表情管理”窗口（图8）。点击“添加”→“查找图片”打开选择图片对话框（图9），然后选择自己想要的照片。这里可以设置快捷键及表情分组，还可以为表情命名（当然不是必须的）。如果设置了快捷键，可直接在聊天窗口中输入“/”+快捷键直接调出表情，而不用在表情框里选择。QQ表情文件的添加支持BMP、JPG和GIF格式，包括GIF动态表情功能。这里要注意，为了保证照片的效果能够达到最好，文件不宜过大，以方便快速传递为准，大小可以设置为150×150像素。

注意：这里缩小了照片，所以最好选择“另存为”而不是直接保存，否则原来的大幅照片将不存在，为了制作QQ表情而损失作为留念的照片是不值得的。

添加的表情如果直接使用照片将是静态的，虽然也可以先将照片进行处理或添加说明文字使得表情幽默诙谐，但最好的表达方式仍然是动态表情。如果想自己制作动态表情，那就需要多费点功夫。对于一般的需求，用Flash等动画制作软件制作出GIF动画，然后添加到表情框里就足够了。制作方法这里不再赘述，只是注意需要将动画输出为GIF而不是最常用的SWF格式，至于制作的表情具体如何，就要看自己的创意了。

星尘密报：编辑部内部流传着ACJ的著名QQ表情（来自本刊2005年第01期“数字码头”栏目），现在ACJ成为了编辑部的明星。但ACJ已经声明保留版权，故不在此贴出。

2.MSN也个性

MSN凭着微软的大力推广，目前也越来越流行了。虽然在国内还不如QQ，但由于其国际通用性，还是颇受欢迎的。

（1）MSN显示图片



图10

MSN的聊天窗口中可以看到自己和好友自定义的显示图片，而且显示大小远大于QQ的头像，故有不少用户使用个人照片作为显示图片，这样即使MSN昵称经常变动也能根据显示的图片判断好友是谁了。MSN显示图片的个性化操作相对容易，并没有等级或会员等限制。登录MSN后点击“工具”→“更改显示图片”打开“我的显示图片”窗口（图10），单击“浏览”选择照片即可，更改方式一目了然。MSN头像目前支持BMP、JPG、GIF和PNG（流式网络图形格式）等格式。

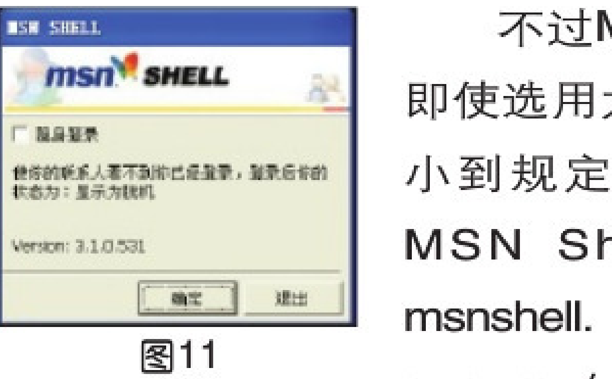


图11

不过MSN的显示图片也并不大，即使选用大型图片也会被MSN自动缩小到规定的大小。这时候可以使用MSN Shell（下载：http://www.msnshell.com/index.php?act=download&lang=cn），这款MSN的插件为MSN提供了更加强大的功能。安装好MSN Shell后打开软件（图11），点击确定后即可打开MSN，登录MSN可以看到菜单栏多了一项“Shell”，选择“Shell”→“设置”，然后转到“图释”页（图12），勾选“使用个性化图释与头像”。以后使用任意大小的显示图片都将以原大小显示在对方与你的聊天窗口中（图13）。虽然大头像功能目前还不支持MSN 7.0，但这只是时间问题。



图12

（2）MSN表情

与QQ类似，MSN也支持自定义表情（MSN中称为“图释”），其操作步骤与QQ极其相似，只是其图释的管理界面不



图13


图14


图15

同，点击聊天窗口的图释按钮（图14）选择“其他”打开管理界面（图15），然后点击“创建”即可添加自定义表情（图释）。

（3）MSN聊天窗口背景

除此之外，MSN 7.0正式版还可以更改聊天窗口的背景，只不过只能供自己看到。点击“工具”→“我的背景”进入设置界面（图16），这里有少量的备用图片。


图16


图17

点击“浏览”选择合适的照片（注意裁减照片的长宽比约为5：3，否则在窗口中将变形），点击“设为默认值”使更改生效，最后点击“确定”即可（图17）。

结语：头像是代表个人的网络标志。每个喜欢聊天的朋友都希望能有体现个性的头像，还有什么能比亲手拍的、亲手编辑的照片更能说明自己呢？试一下，让自己的照片在聊天的同时传递情感，让自己的热情感染远方的朋友，也把自己的心情同朋友一起分享吧。

二、寄去一份个性——Foxmail个性签名

“喜欢在写信的时候，在结尾处打一个自己的标记，经常是一个富含个性的照片签名；想象朋友看到自己照片时嘴角微抿的表情，然后会心一笑。”

现在网络上的交流方式多种多样，虽然目前很多人通过QQ、MSN等IM软件进行一般的交流，但“古老”的电子邮件仍然有其用武之处。如果说Outlook凭着微软的实力得到了广泛的应用，那么在国内唯一可以与其一较高下的邮件客户端必定是Foxmail了。Foxmail为每一封发送信件提供了添加个性签名的服务。具体设置方法如下：

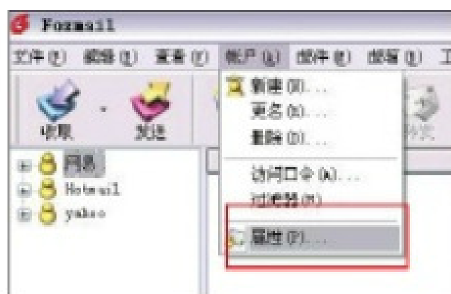
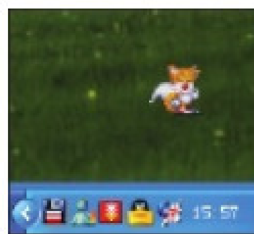

图18


图19

设置图标前先使用图片编辑器把照片（同样由于图标较小，最好使用大头照）缩小到64×64，以减小文件大小，并且必须转换为GIF格式（即使是静态图片）。进入Foxmail，选择菜单栏“帐户”→“属性”（图18），在个人信息栏里勾选“在邮件中使用个性图标（64×64）”（图19），点击“选择图标”找到预先编辑的照片选择“打开”即可。Foxmail里预先提供了12种图标，其中包括GIF动画。

如果要使用动态的GIF图片，可使用Flash制作动画然后导出为GIF动画，这里不再赘述。

经过小小的调整，在以后写信的日子里，每次都能把自己开心时俏皮的表情、感性的图标带给朋友。当朋友用Foxmail收取邮件后，你的个性图标就会显示在对方屏幕的右下角（图20）。失去了纸张的芬芳，离开了笔墨的渲染，但是情谊有增无减，谁能说这其中没有小小图标的功劳呢？


图20

此外，由于现在HTML格式的邮件已经非常通行，鉴于HTML的特点，把自己的照片拿来作为邮件的背景也未尝不可。以Foxmail为例，在撰写邮件时点击“格式”→“超文本格式邮件”即可设计HTML邮件。点击HTML工具栏的“添加背景图片”（图21）选择照片即可。Outlook及Outlook Express中添加背景图片的方法与此类似，不再赘述。


图21

三、席卷Windows系统——个性化的系统界面

对于很多注重美观的朋友来说，系统的美化可以体现个人的爱好和品味，因此不愿使用Windows自带的大多数用户千篇一律的系统界面。本刊在2005年第01期《看我七十二变——WinXP界面大变身》中已经详细介绍过系统界面的设置，在这里则看看哪些方面适合于数码照片。

1.更换壁纸

桌面壁纸的更换（图22）相信大家已经非常熟悉了，具体操作就不多说。不过一般数码照片都比较大，例如300万像素的照片大小为2048×1536，比显示器的分辨率（一般是1024×768）大得多，而且太大的壁纸也会稍多地占用系统资源，因此根据照片特点进行裁减或缩小操作是必要的。


图22

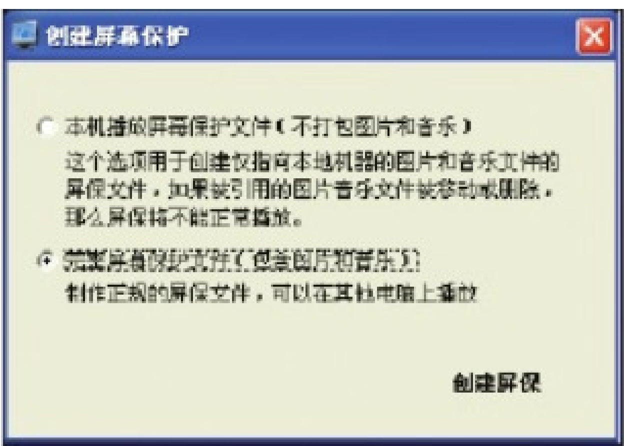
2.屏幕保护

屏幕保护很少有人主动打开，但在电脑空闲时也能回忆一番往昔的时光无疑是惬意的。使用《梦想之巅屏保制作》（下载：http://www.skycn.com/soft/10032.html）可用照片制作出精美的屏幕保护，还可以添加背景音乐。

首先选择多张合适的照片在图片编辑器（Photoshop、ACDSee等）上裁减或缩放到1024×768大小，所有图片都另存到单独文件夹中。打开软件（图23），最上方的8个按钮表明了屏保制作的顺序，只需依序完成即可。首先在第一步增删图片界面上点击右边“编辑图片”项目的“+”按钮把刚才保存的图片全部导入，最后点击上下方向按钮调整各图片的顺序。由于一般数码照片长宽比为4：3，如果省略了前面的照片处理步骤，可勾选“放大图片到使之适合全屏幕”使照片刚好覆盖整个屏幕。


图23

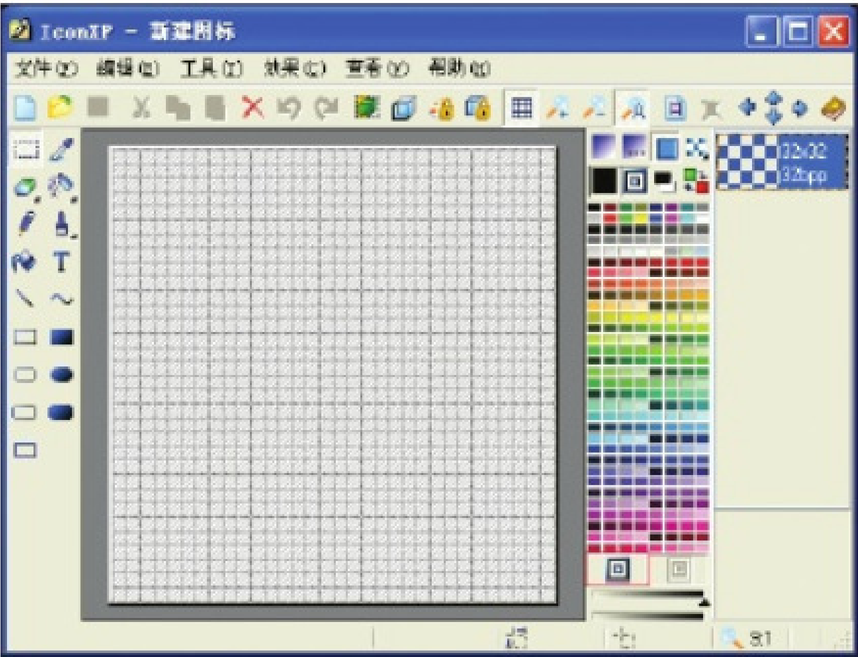
用类似的方法依次设置屏保的背景音乐、屏保轮廓、文字效果、照片切换效果等，然后点击“编辑”→“创建屏保”（图24）输出屏保文件即可。


图24

3.自制图标

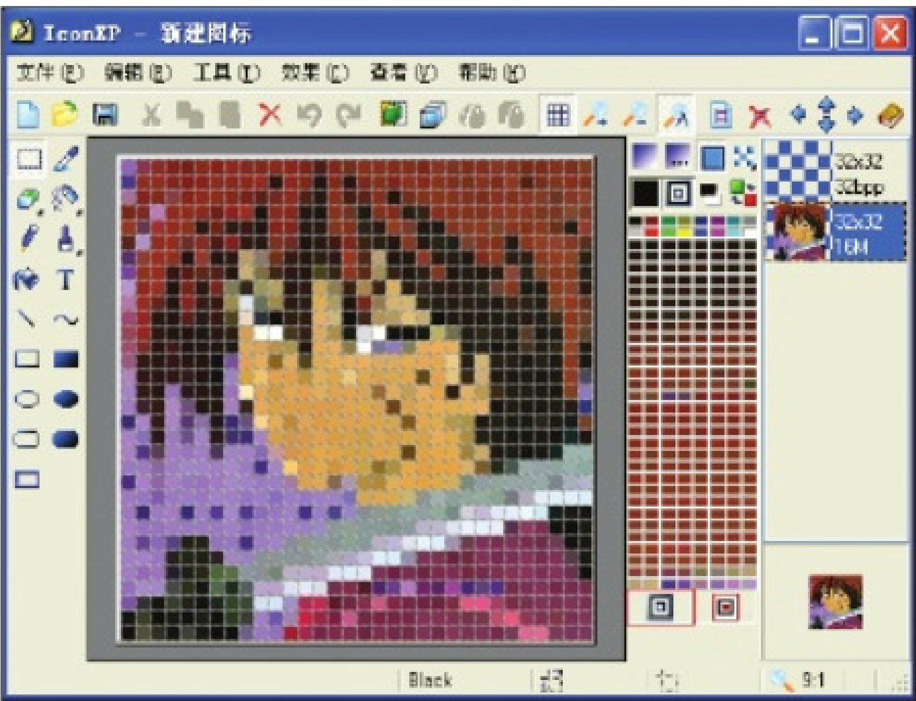
在电脑桌面上，所有的系统图标譬如“我的电脑”、“我的文档”、“网上邻居”等都是同一副面孔，既单调又呆板，看得时间长了，难免不想看看新面孔。不知道照片做成系统图标你尝试过没有？比如说把“我的电脑”换成自己的大头照、“网上邻居”换成邻居家小妹妹、IE则是自己心仪的恋人……是不是很有温馨的感觉呢？OK，一步一步来吧。

制作图标可借助IconXP（图25，下载：http://www.skycn.com/soft/17776.html）。IconXP是一个能轻松制作各式图标的软件，以使系统或程序能拥有自己喜欢的标签。


图25

打开IconXP首先需要设置图标的大小和色彩标准（图26），一般系统项目的图标可使用32×32大小，颜色选择“真彩色+Alpha”以获得最好的色彩效果。点击“确定”后进行编辑界面，选择“文件”→“添加图像”打开照片（最好为大头照，理由同上），软件会自动显示图标效果（图27），随后的操作就和作图一样简单了，使用程序提供的绘图和效果工具完全可以制作出美观、个性化的图标。注意编辑界面上每个小方框实际上相当于一个像素点，不能更改大小或设置渐变色。为了方便制作各种大小和色深的图标，程序提供了“工具”→“转换图像”命令，它可以把标准图标转换成多种尺寸规格和从单色到真彩色间的色深格式。但一般不需要做什么处理，把大头照导入然后选择“文件”→“导出图像”即可得到一个自己头像的图标。


图26


图27

完成了制作，接着就是替换过程。在桌面空白处点击

图标（Icon）的基本知识

1.图标常见的大小有16×16、24×24、32×32点阵等，也就是说，图标类似于位图文件，是由多个“点”拼凑起来的。一般情况下，16点阵的图标可以用在菜单、快捷工具按钮上，24和32点阵的图标用在快速按钮（Speed Button）、快捷方式等上面。

2.图标制作用色的技巧：制作图标时，不能像一般的图片处理那样加入过多的颜色。色彩太多，花花绿绿的图标会看不清楚，更看不出其表达的意义。图标一般适宜用明晰的线条加简单的色块来表达，一般讲究“神似”，而不是完全的实物照搬。

3.图标的文件格式：Windows操作系统下的图标，扩展名都是ico，但Windows系列操作系统的图标文件格式有的并不兼容，与OS/2、Mac操作系统也不兼容，使用时要注意。

4.图标的制作可以用专门的软件，如ActiveIcons、MicroAngelo以及文中介绍的IconXP等。


图28

右键选“属性”打开显示属性，然后在桌面栏下选择“自定义桌面”（图28），就会看到“我的电脑”、“我的文档”、“网上邻居”等都乖乖地出来了。假如更改“我的电脑”，选择“我的电脑”，点击“更改图标”（图29），然后找到刚编辑好的照片图标，确定即可。


图29

注意：1.系统图标经常性的更换会引起图标缓存混乱。如果屏幕刷新完发现图标出现混乱，最好还原默认图标再重新更换。

2.制作的所有图标最好放置在一个固定的文件夹，不然重新更换时会非常麻烦。

4.抬头不见低头见——系统启动画面

对于修改启动画面，很多朋友认为随意地修改系统文件是件很复杂的事情，还有些“冒险”的成分。其实，修改Windows的启动画面一点儿不复杂，只要我们了解到这些启动画面“躲”在哪里，掌握它们的“档案”（分辨率、色深等），如此无论自己动手还是使用小工具都可以使我们的照片和系统有惊无险地将个性进行到底！

以大家普遍使用的WinXP为例，WinXP的开机画面文件在Ntoskrnl.exe文件中，除使用Resource Hacker、eXeScope等工具软件修改外，还可以使用BOOTXP、最初印象等专用工具修改启动画面。

在默认状态下，Ntoskrnl.exe系统文件处于隐藏状态。需要修改这个文件时，可以在“我的电脑”中选择“工具”→“文件夹选项”命令，然后在弹出的窗口中将“查看”选项卡下面列表框中的“隐藏受保护的操作系统文件”复选项取消，再选择“显示所有文件”即可。

使用简明易懂的BOOTXP可以修改Win2000、WinXP的开机画面文件，只要准备好相应的BMP文件就可以了。文件大小必须为640×480像素，16色（其他修改软件也是这个要求），如果文件不符合条件，系统启动时显示的图片可能会出现变形、偏色等问题。

因此首先我们需要修改相应的BMP文件。Windows自带的简易绘图软件“画图”就可以非常方便地将需要更改的照片修改成符合要求的文件。方法如下：

用画图程序打开照片，然后单击“画图”主界面左侧工具栏中的“选定”工具（图30），在图片上选取大小为640×480像素的区域（“画图”程序右下角的状态栏中会显示选取图片大小的信息），然后点击“编辑”→“复制”。再新建一个图片文档，点击“编辑”→“粘贴”，将图片文件保存，保存类型选择“16色位图”即可。


图30

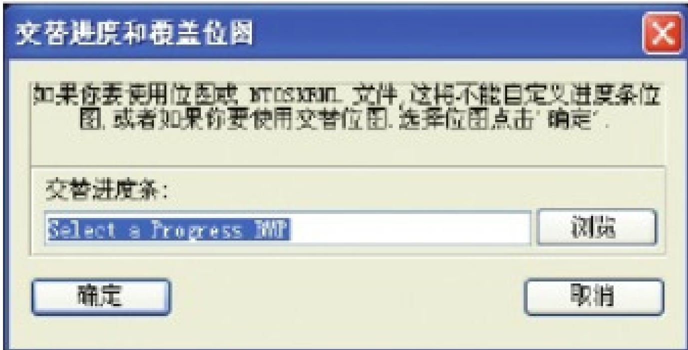
安装BOOTXP（下载：http://www.skycn.com/soft/4558.html）后，打开BOOTXP后首先在弹出的“初始化”窗口（图31）的操作系统列表中选择要修改的对象，如果是单系统软件会自动识别所以不需要在意，单击“保存和运行BOOTXP”按钮，进入BOOTXP（图32）。


图31



图32

单击“浏览”按钮，在弹出的设置窗口选择修改后照片所在的文件夹，然后单击“确定”按钮。从“你的引导画面”下面的列表中单击需要使用的开机画面，比如你的个人照片，然后单击“转换到引导画面”按钮，所选择的图像就会转换为WinXP的开机画面了。单击“选择进度条”按钮，然后在“交替进度和覆盖位图”窗口（图33）中选择相应的进度条（BMP格式，大小为22×9），单击“确定”按钮。最后单击“保存为你的引导画面”按钮，重启计算机，就会看到修改后的开机“照片”了。


图33

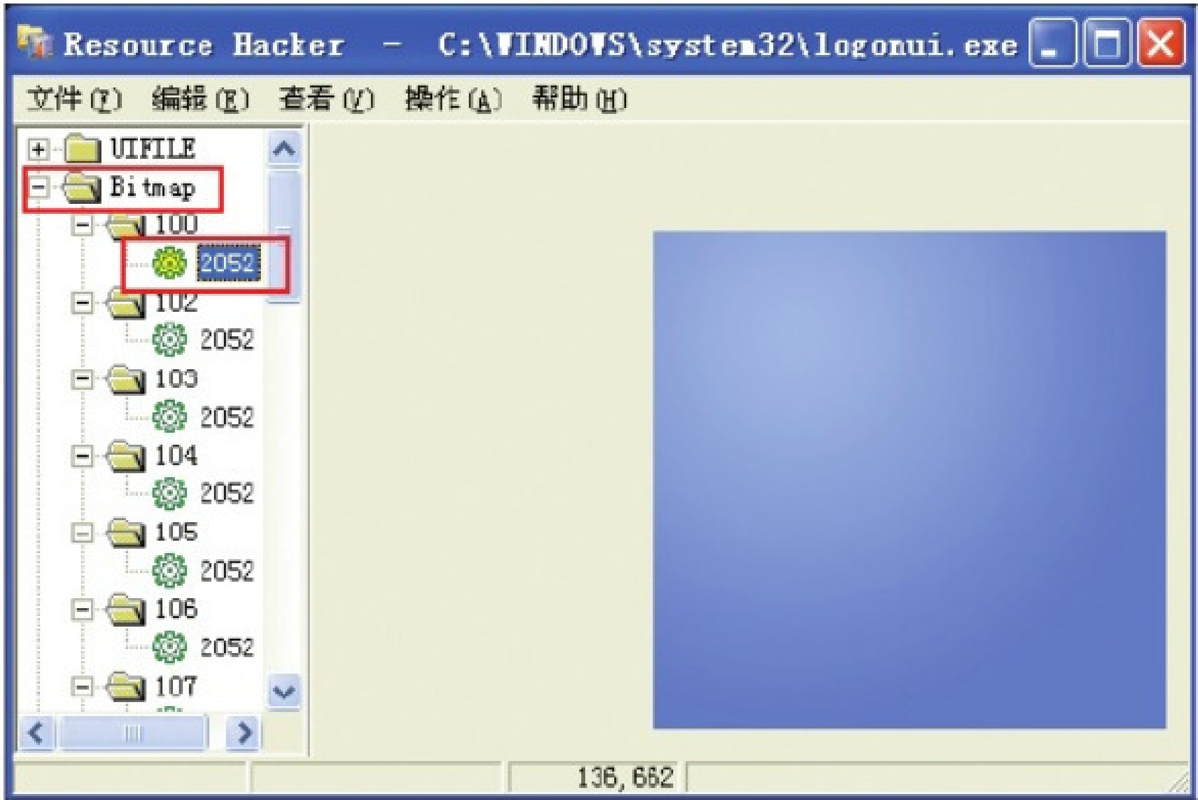
5.那就是我——登录界面

关于XP系统中用户的登录界面，大家都知道可以使用经典界面（Win9X/2000系列）和欢迎界面（XP），这两种界面可以通过控制面板里的用户帐户切换。而在欢


图34

迎界面中加入个性化设置，有两个工作可以做：第一是更改用户头像；第二是把自己的登录背景换成自己的照片。更改用户头像可以在用户帐户的“更改我的图片”中选择照片等（图34）。

登录界面的修改因为涉及交互性则需要稍复杂的步骤，最简单的办法是使用Resource Hacker（下载：http://www3.skycn.com/soft/2147.html）修改系统核心文件\WINDOWS\system32\logonui.exe。安装软件后启动并打开logonui.exe（图35），可见左边树形目录中的


图35

Bitmap项必定是WinXP登录界面需要使用的图片，逐一查看所有图片，找到“Bitmap”→“100”下的“2052”项就是登录界面的背景，选中后点击右键选择“替换资源”（图36），在跳出的对话框中点击


图36

“打开新位图文件”（图37）选择合适的照片，确定“选择要替换的位图”栏下选择的是100，然后点击“替换”，最后保存时把原来的文件覆盖即可。


图37

注意：

1.修改的文件一定要备份，否则很难恢复；

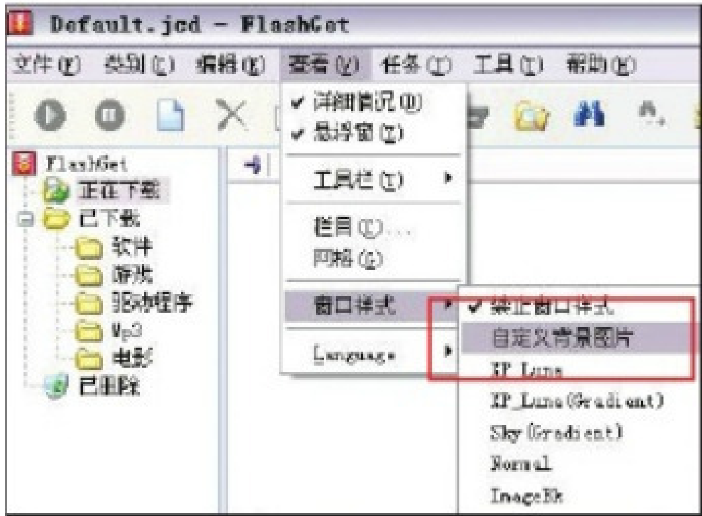
2.关掉Windows的文件保护功能，否则替换的文件又会恢复；

3.挑选的照片需要转换为.bmp格式。

6.软件也个性——FlashGet个性界面

下载软件大家一般都用FlashGet吧，这里我们可以通过修改背景图片来使它们成为自己“独家拥有”的下载软件。

FlashGet里通过“查看”→“窗口样式”→“自定义背景图片”来修改背景（图38），当然这个背景图片只能选择GIF、JPG和BMP格式，转换方式同QQ头像编辑方法。


图38

结语：有这么多方法，还怕自己的照片无用武之地吗？试着给系统披上美丽的外衣，让每天的自己都有个好心情吧。

四、结语

其实除了在虚拟世界外，还有很多办法可以在真实的世界里秀出自己的风采，例如已经非常流行的大头贴、制作CD封面、个性化日历（图39、40，这3种方法请参见本刊2005年03期《情人节手制礼物大拼盘》）、把照片印刷在T-shirt背面等。把自己的记忆存储起来，在网络和虚拟世界里秀出自己的风采和个性。Just do it!



图39



图40



强迫正版验证

微软Update V6

■广东 GZ

2005年4月5日，国外网站Neowin的一则新闻报道引起Windows用户的广泛兴趣（http://www.neowin.net/comments.php?category=main&id=27778）。一位Windows用户宣称试图进行系统更新时，无意中发现系统Windows Update已经从原来的Version 5变为Version 6 Beta。事实上这位用户并不是第一个遭遇V6 Beta的幸运儿，从3月末起已经有许多Windows用户有着同样的经历。但多数经历者同样无法准确指出升级的必要过程，为此也衍生出各种进入V6 Beta的版本，例如有随机转换测试并且时间不多于1小时的传言，这些不免使得V6 Beta犹如神龙见首不见尾。因此下文将带领读者进入V6 Beta，揭开V6 Beta世界的神秘面纱。

一、升级到V6 Beta

关于进入V6 Beta的许多说法现在已经不再正确。事实上V6 Beta已基本向普通Windows用户开放，按照一定的方法所有Windows用户都能顺利进入V6 Beta。其实有效的升级方法并不复杂，以下是全新安装的WinXP SP2 VOL操作系统进入V6 Beta的全过程，不同用户视操作系统不同状态过程可能会略有不同。

只要在IE浏览器的地址栏中输入“http://update.microsoft.com/WindowsUpdate/v6/default.aspx”，浏览器就会自动转向Windows Update Beta测试页面（图1）。点击页面下方的“I have read, understood and...”链接，浏览器会自动选择进入对应操作系统语言V6 Beta页面，接着检测操作系统Windows Update的现有版本，并提出更新Windows Update版本的要求（图2）。注意这个操作过程最好不要使用某些内置拦截ActiveX的浏览器，或预先将相关的拦截功能关闭，否则在检测Windows Update版本页面时有可能会停滞不动，从而导致升级失败。此外视用户的操作系统状态，在插件安装过程中也许会出现Windows文件保护的对话框，只要选择“取消”按钮将其忽略即可（图3）。安装完新版本Windows Update的浏览器会进入Windows Update V6



图1



图2



图3



图4

Beta主页面（图4），但此时整个Windows Update升级过程并没有结束。

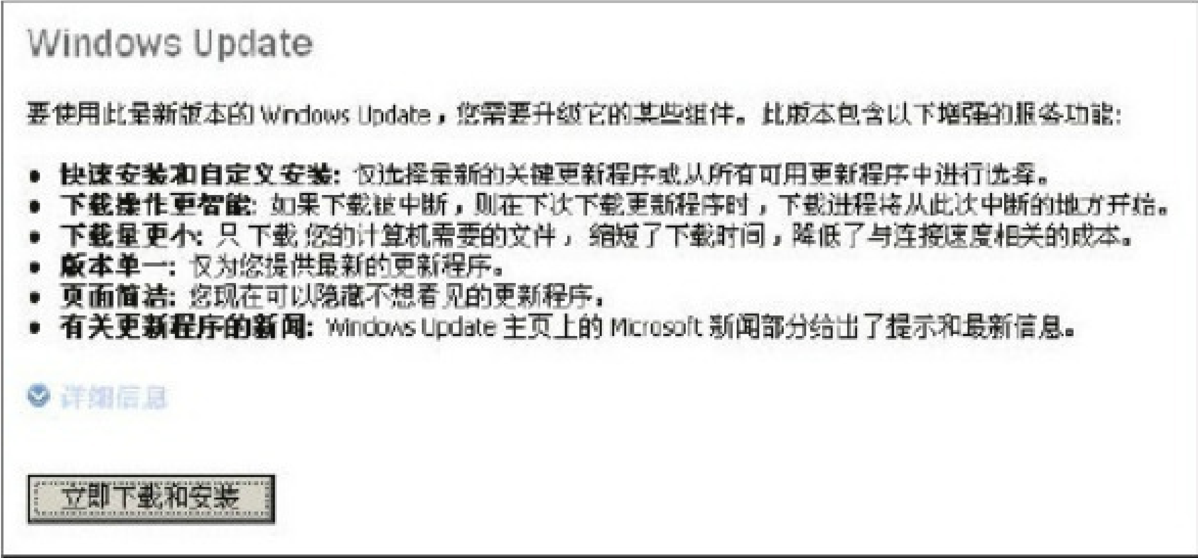


图5

任意点击Windows Update V6 Beta主页面上的“快速”或“自定义”按钮，Windows Update会在搜索系统后要求安装更新Update版本的组件（图5）。点击页面上的“立即下载和安装”按钮，Windows Update就会开始下载和安装更新的Update组件（图6）。从图中可看出共更新了3个组件，分别是“后台智能传输服务（BITS）2.0版和WinHTTP 5.1更新（KB842773）”、“Windows正版增值验证工具”、“Micorsoft Windows安装程序3.1”，这些组件证明了某些升级传言确实是真的。安装了防火墙等网络安全工具的用户需要在安装过程中要将新版的更新组件放行，避免Windows Update升级失败（图7）。当所有Update更新组件下载并安装完毕后，Windows Update会要求重新启动计算机。重启后用户直接点击“开始”→“所有程序”→“Windows Update”，此时系统默认进入的已经是Windows Update V6 Beta，Windows Update至此升级成功。不过需要特别注意，Windows Update升级是一个不可逆的过程，也就是说升级为V6 Beta的用户无法返回V5，除非用户重新安装操作系统。并且进入V6 Beta肯定要进行正版验证。

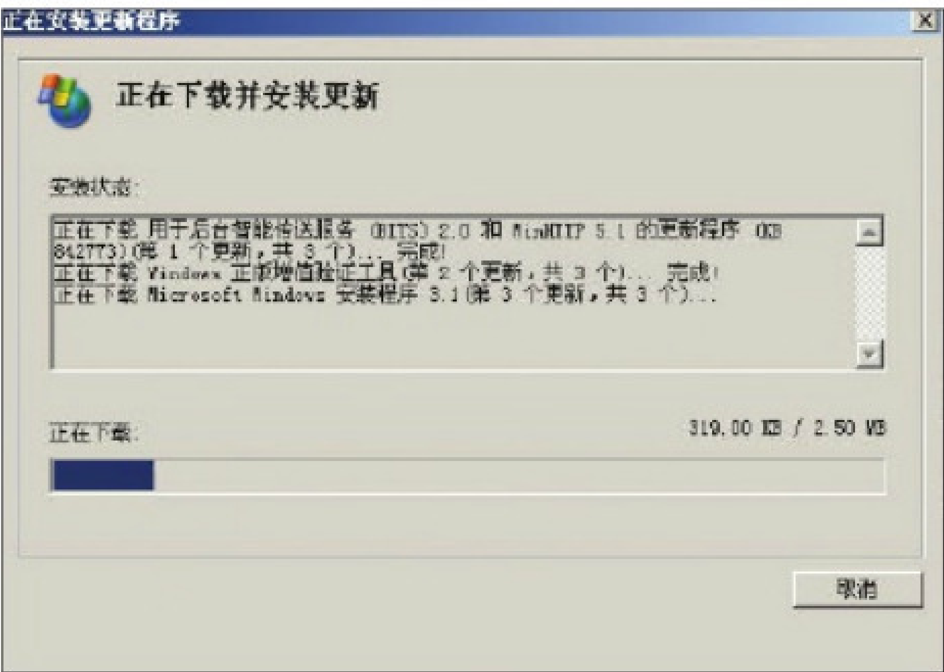


图6



图7

二、V6 Beta新变化

V6 Beta主页面布局的一个细微变化是将“Windows Update主页”的链接移至用户操作栏中（图8），从而使页面布局上更加清晰，视觉效果也更为突出和明显，此外功能的文字描述也变得更简洁，但内容方面基本没有变化。



图8

点击V6 Beta主页面上的“自定义”或“快速”按钮，搜索操作系统目前尚未安装的Windows相关更新程序。在“自定义”下更新程序搜索结果页面中，除了左侧操作栏更新分类的描述略微变化，最大变化是“高优先级”的更新程序分栏页面中，所有系统关键更新程序都被红色字体的“解决关键安全问题”明确标识出（图9），这个鲜明的标识将系统关键更新程序与其他安全更新程序清晰区分开，当然，除加上标识外，V6 Beta并没有改变V5的原有设定，在选定的状态下用户依然无法隐藏这些系统关键更新（图10）。点击转换至“软件，可选”以及“硬件，可选”的更新程序分栏页面，V6 Beta并没有显示出任何内容上的变化。不过如果用户在“高优先级”的更新程序分栏页面中隐藏了系统一般安全更新程序，在“软件，可选”和“硬件，可选”的更新分栏页面中V6 Beta会出现相应提示，而原来V5中只会在“高优先级”的更新程序分栏页面里进行提示。点击提示上的“立即还原”链接，用户就能马上

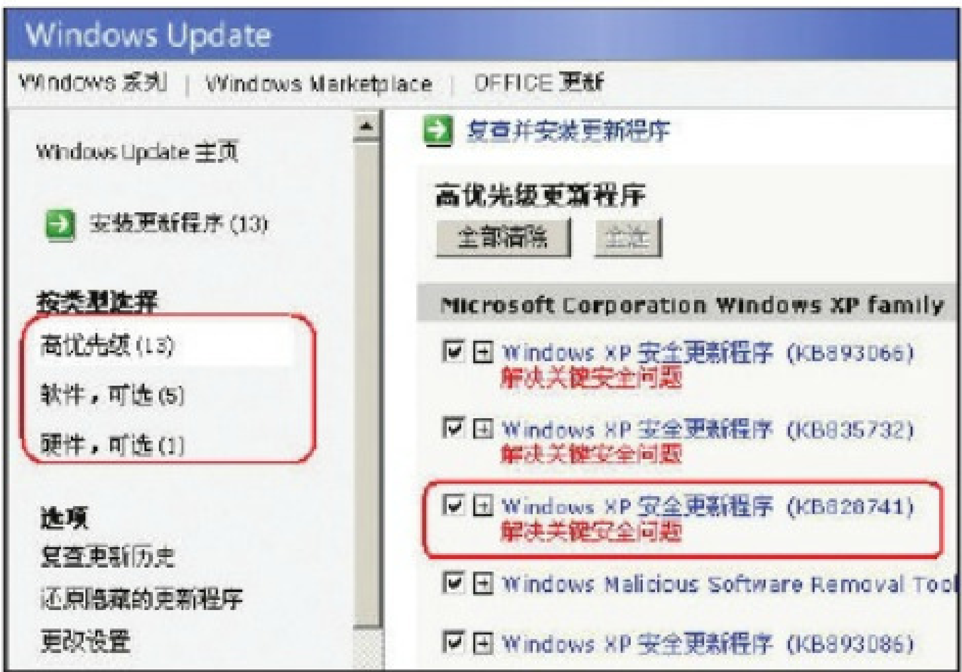


图9

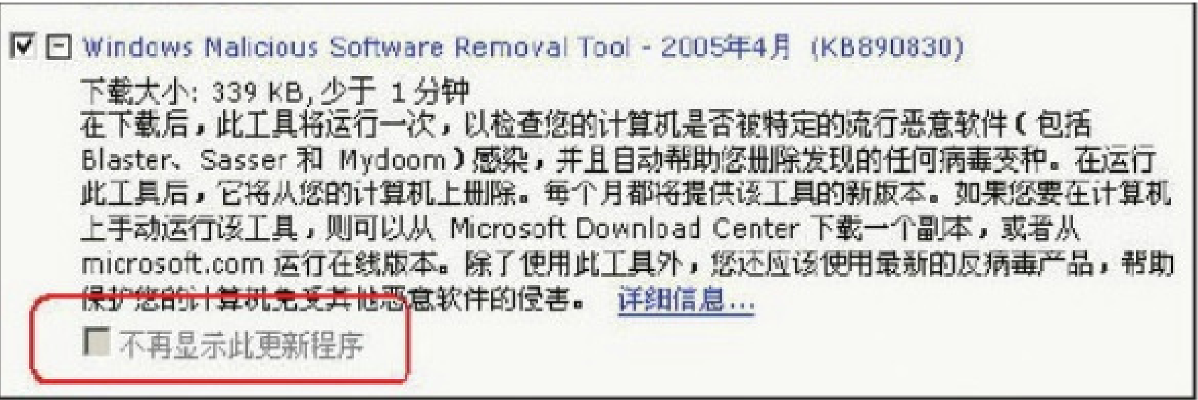


图10

跳至“还原隐藏的更新程序”功能页面（图11）。

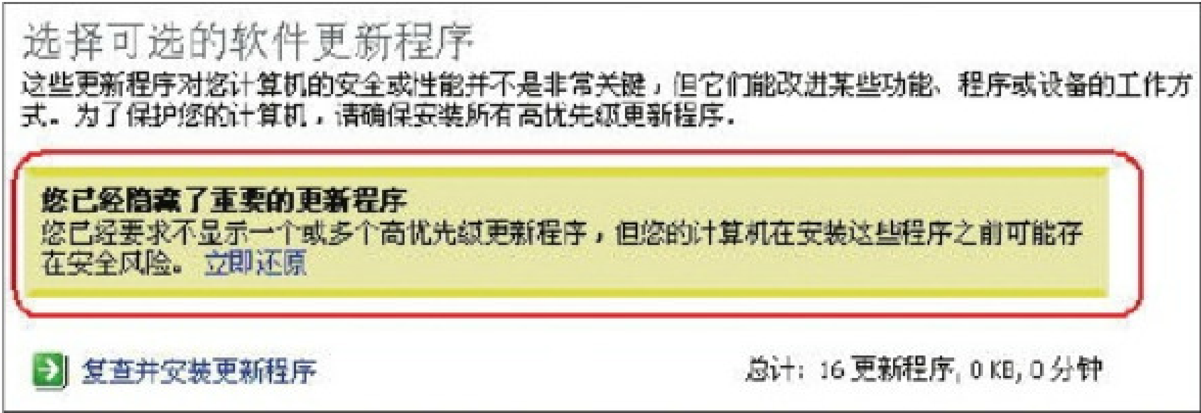


图11



图12

与隐藏更新功能相应的“还原隐藏的更新程序”功能页面中，如果用户勾选恢复先前隐藏的更新程序，V6 Beta并不像V5那样，会马上将隐藏更新程序恢复到相应更新分栏页面中，而要点击恢复功能页面上的“保存更改”按钮，使恢复更改生效（图12）。即使如此，如果用户马上返回相关更新程序分栏页面，也仍然不能找到刚才被恢复的更新程序。只有用户启动新的浏览器进程并再次进入Windows Update V6 Beta，才能重新找到并安装被恢复的隐藏更新程序。

V6 Beta中“复查更新历史”的功能页面变化较大，首先是已安装更新程序历史表格中增加了“产品”标注栏，表明了相应安装的更新程序所属产品类型，给用户判断已安装更新程序的大致内容提供依据。表格中另一显著变化是“状态”标注栏中，V6 Beta使用了称为密钥的图标取代V5以前的文字说明，在过去“成功”、“失败”的标识基础上增加了“取消”，有效表明了用户系统的自动更新功能的状态。同时如果用户安装更新程序失败，可使用鼠标单击状态图标来了解安装失败的原因，而在以前Update版本中无法是查看失败原因的。最后在表格中记录排序功能上，V6 Beta终于给出了相应的箭头指示，这也使历史纪录的排序标准不再似V5中那样无从琢磨，排序过程变得更加清晰可见（图13）。

图13

V6 Beta中“常见问题”的页面内容虽然基本上没有发生变化，不过如果用户仔细查看就会发现，“Windows Update和自动更新功能支持Windows版本”表格内容中，目前仍被V5支持的Windows NT Server操作系统，在V6 Beta中将不再被Windows Update网站支持。这也从侧面表明，V6 Beta正式进入公测，可能仍然需要至少数个月时间。

V6 Beta中“获取帮助和支持”的页面内容同样基本上没有变化，但是请注意，原来V5“自行解决问题”栏中的“查看Microsoft新闻组”条目，被细分为“Windows Update—般新闻组”（图14）。尽管目前还并没有其它新闻分组内容，但可以看出微软欲将用户交流讨论分层化的想法，从而借助Windows用户在微软网络社区交流的力量来完善产品服务，同时也意味着未来V6的网络转向机制可能会更灵活和方便。

图14

V6 Beta的“更改设置”以及“使用管理员选项”页面中，暂时还看不出任何内容和形式上的更新。另外V6 Bate升级对于系统“自动更新”功能也不会产生任何影响，“自动更新”依然保持着原有的更新升级功能和形式。当然目前的V6 Beta尚未公布正式版，因此无法判断未来这些内容是否会产生大的变化。

三、V6 Beta使用体会

从更新程序的选择、隐藏、恢复、下载以及安装的各种操作来看，V6 Beta的反应速度比V5确实有所提高，当然这也可能是基于目前V6 Beta的用户尚少，服务器压力并不大的原因。此外V6 Beta对于更新程序的标识、整理以及组织较V5更清晰明确，同时对于更新程序的升级支持服务，也看得出微软正在尝试改进。然而抛开这些细节性的性能提升和功能形式变化，以目前的情况看，很难判断未来V6在功能和性能会有什么革命性的变化。如果用户是以当初V4升级V5的心情一直期待着V6，可能不免会微微失望。当然这些都是基于目前尚未正式公测的V6 Beta进行的判断，并不能否定未来V6正式版大幅改进的可能，不过这种可能性确实不大。如果仅就目前V5升级V6 Beta的两个必要条件来判断微软推出V6的目的，那么得出的结论可能如下：首先“Windows正版增值验证工具”会使某部分Windows盗版用户无法升级，意味着微软一旦正式启动V6，同时V5停止更新服务，这部分Windows盗版用户将无法享受到微软站点所提供的产品更新服务，它也许表明V5升级V6的最大动力可能来源于微软反盗版的正版增值计划，而并非微软寻求更新服务的一次突破；其次“Micorsoft Windows安装程序3.1”解决的是应用程序更新的创建、分发和管理的问题，Windows Server 2003用户升级V6 Beta后与WinXP下的V6 Beta确实有一些细节上的差别，由此可以得到的推断是用户一直期待的Windows Beta（Windows试用软件功能，图15）可能在未来V6中能真正发挥作用，它也许表明微软操作系统未来即使不再进行软件组件捆绑，也将拥有方便有效的发放方式。



图15

被很多国内影音播放软件（暴风影音等）所广泛使用的MPC内核（Media Player Classic），在时隔近一年之后，终于推出了最新的版本6.4.8.2。正值新版本发布之时，CoCo却听到了以MPC为蓝本的知名软件“MyMPC”停止开发的消息。据软件作者Silence说，开发MyMPC的本意是提供一个开放的架构，以供共享和交流。但大多数人关心的只是一个软件能否播放自己的文件，而不是这个软件本身由什么组成，其开放性常常被一些版权意识薄弱的人所滥用。作为软件用户，在享用各种免费软件权利的同时，是否也应该思考一下自己所能尽的义务呢？

■重庆 CoCo

中国共享软件

发挥鼠标按键的更大功能——Mouse Client

□版本：1.1	□大小：305kB
□授权：共享软件（无法自定义操作）	□作者：范明
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□注册费用：50元
□主页：http://www.fanming.net/	
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=20194	

说明：为按键数量超过3个的鼠标量身定做功能的增强工具，可设置这些按键的点击操作所要执行的事务。可以定制的内容包括弹出窗口、切换当前任务、切换当前IE页面、放大光标处的文字图案以及锁定当前系统等功能。甚至连用户按下鼠标按键不放而进行拖动的操作，也可以为它定制相应功能，让鼠标第四和第五个键不再闲置。软件内置了一个桌面助手工具，提供了直接在其中打开相关的Office文档、浏览器、锁定当前桌面和定时提醒小闹钟等功能，软件还允许用户查看当前的系统任务列表并进行切换，而不用按Alt+Tab键进行依次选择。

点评：为了能更流畅地玩一些最新的电脑游戏，我们往往会在显卡、鼠标和键盘的选择上大费周章。现在市面上的高档鼠标除了中键的滚轮外，还在大拇指所处的位置增加相应的第四和第五个按键。如果只是在玩游戏时才去碰它们，那是对鼠标资源的极大浪费。Mouse Client提供了一个很简单的热键驱动，将对鼠标左右键的一些复杂操作转移到其它按键上。软件的相关热键操作功能相对来说还比较少，希望在今后版本中能提供更多的自定义操作。



鼠标切换当前任务

扩展任务栏——快速启动专家

□版本：v1.7	□大小：600kB
□授权：免费软件	□作者：全能助手工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP	
□主页：http://www.tweakassist.com/cn/index.htm	
□下载：http://www.tweakassist.com/cn/download.htm	



一键快速启动

说明：一款针对Windows系统工具栏所开发的增强插件，软件采用面板的方式将电脑中的常用软件分门别类地归置到其中，省去了点击开始菜单或在任务栏中无序地查找软件图标的麻烦。软件可搜索电脑上已有的程序快捷方式并智能化地将它们进行分类，减少桌面上过多的快捷方式，使系统变得更加清爽。最值得称道的是软件的智能感知功能，当用户删除电脑上的应用程序时，“快速启动专家”能自动检测到这一操作并将该软件从分类中删除。软件面板上的分类和信息均可以由用户自由定制，可以对现有分类进行编辑或删除。

点评：且不说Windows的“开始”菜单，Windows的任务栏也没有提供一个分类管理的功能，所有的图标杂乱堆放在一起，只有靠自己对软件图标的熟悉程度才能快速地调用，CoCo必须记住桔黄色的是BitComet、火红的是FireFox、深蓝的是Total Commander……“快速启动专家并”用一个增强的分类就解决了这个烦恼，软件并没有把自己做成一个独立的软件，而是成为系统工具的一部分，使得软件的调用速度更加快捷。



“好友”即软件

“开始菜单”DIY——音速启动Vstart

□**版本**：5.0　□**大小**：1.8MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：3LSoft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.3lsoft.com
□**下载**：http://www.3lsoft.com/download.htm

说明：一款类似Windows开始菜单和任务栏按钮功能的程序快速启动工具，模仿了QQ的“帘动式”界面。Vstart将一些用户常用的软件快捷方式、经常要打开的文件夹、经常访问的网址等内容分门别类地存储在其中，并可为每个快捷方式设置相应的激活热键，俨然一个增强型的系统“快速启动栏”。用户不用再去点击“开始”按钮选择“程序”菜单，然后在里面一个个地搜寻所需要打开的程序了。通过软件提供的计划任务，用户可定义某个程序自动运行或电脑关闭的时间，软件自身占用的系统资源非常小，本身就是一个“快速启动”的好例子。

点评：不知道大家在玩电脑的过程中安装了多少软件，对于号称“软件狂人”的CoCo来说，开始菜单的程序数量已经达到了整整3排，有时望着这些林林总总的菜单，想找一个记事本都要瞪大眼睛搜寻半天。虽说已经建立了“影音软件”、“办公软件”这样的分类，但又很容易进入分类的“迷宫”。Vstart操作方式（运行、设置、皮肤、声音等）完全模仿了QQ，其中的分类好友概念在这里变成了“程序好友”而存放在其中，随时双击即可唤出。软件提供了类似Maxthon的简易收集面板功能，可将你玩电脑时产生的稍纵即逝的灵感和想法随时快速地记录下来。

E时代的媒体革命——Ebook Studio

□**版本**：0.0.1B　□2.2MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：DepotSoft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.deposoft.com/
□**下载**：http://www.depotsoft.com/dev/



自动生成树型目录索引

说明：一款可以快速地将你的文档、图片、Flash动画等影音文件打包制作成EXE电子书的小工具。用户可自定义电子书的封面、启动界面和图标。软件采用树形目录结构进行内容组织，支持文件和目录树的批量导入，对于HTML格式的文档，Ebook Studio可自动提取出标题并制作相应索引。软件提供了强大的保护功能，可防止用户使用鼠标右键或Ctrl+C进行电子书内容的非法拷贝，还可通过密码验证、使用次数、时间期限、正版标识序列号等各种方式来保证电子书的版权不被侵犯。所有生成的电子书都会自动进行数据加密压缩，减小了网络传送带宽的消耗。

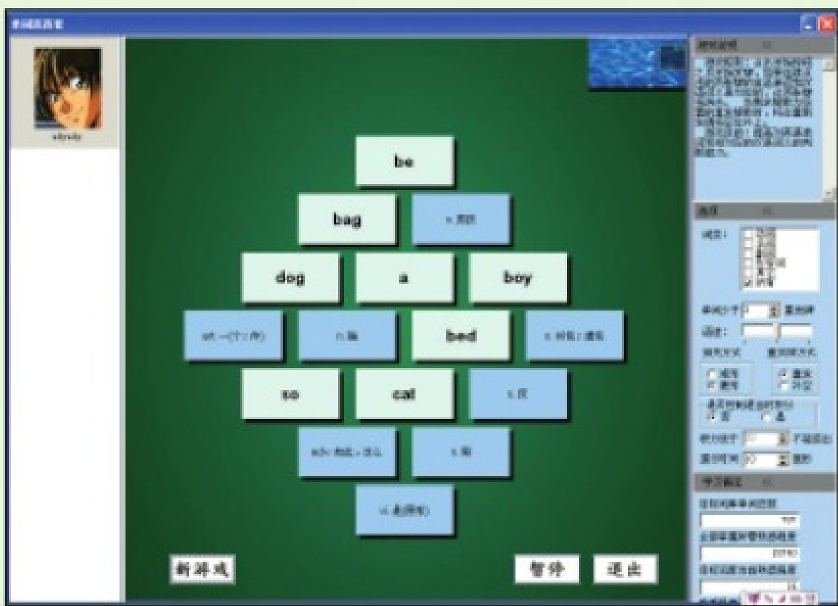
点评：市面上电子书的制作软件林林总总，Ebook Studio的第一个测试版在网络上推出时，版本号仅为0.01B。虽然软件的主页还没有完善，但它强大的保护功能，从一开始就引起CoCo极大的注意。这个号称最有特色的序列号生成器功能，提供给电子书的作者类似Office等大型软件一样的功能，在第一次阅读时需要输入相应序列号。这个序列号使得作者能很安全地向用户发放所制作的电子书，并使用生成的序列号来判断其是否为该电子书的合法读者。随着网络版权意识在大家心目中的逐渐加强，Ebook Studio为那些想在电子杂志媒体中一展手脚的人们提供了有力的技术和安全保证。

快乐英语、英语快乐——快刀英语学习

□**版本**：1.15　□**大小**：13MB
□**授权**：共享软件（试用30次）　□**作者**：廖念秋
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：18元
□**主页**：http://www.dihnews.com/
□**下载注册**：http://www.dihnews.com/kdv1.15Setup.exe

说明：一款英语辅助学习软件合集，涵盖了中小学、大学、研究生、GRE等数十余种单词库，词汇总量达到40 000个。软件采用独具创意的小游戏来考察用户对英语词汇的掌握情况，游戏方式有时下流

行的连连看、俄罗斯方块、多米诺骨牌等7个种类，所不同的是游戏内容全部和英语相关。在连连看中，用户必须把单词和它相应的中文解释消去才能赢得胜利，而俄罗斯方块中用户则必须将相应的词组组合成方块获得积分。软件采用了微软的TTS语音引擎，用户在动手操作的时候又能听到相应的单词读音，软件会自动记录用户在学习过程中的表现，实时统计对目标词库的熟悉程度。每天学到了哪些单词，还有哪些内容没有很好地掌握，在快刀英语中可以一目了然。



单词连连看

点评：英语是国际商务和文化交流的重要语言。在上次的共享软件栏目中CoCo就曾经提到过把软件的趣味性和学习性相结合的想法，快刀英语很好地做到了这一点。软件没有局限于单一用户的设计模式，引入了双人对战的思路，你可以把同学、同事和朋友一起加入到学习过程中。虽然每个游戏的设计整体感觉略显粗糙，运行速度也不太如意，但假以时日会不断完善，"快刀英语"的发展空间仍然非常巨大。

无忧魔法盒——RegBox

□**版本：**5.50	□**大小：**2.7MB
□**授权：**共享软件（提示对话框）	□**作者：**刘炳宇
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP	□**注册费用：**25元

□**主页：**http://www.51regbox.com/

□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=19947



树型分类和列表管理

说明：一款集Windows系统优化、网络安全设置、计算机软硬件管理、多媒体等上千个功能于一体的系统工具，帮助开启电脑中那些未公开的系统设置，关闭一些浪费资源的系统功能。和同类软件所不同，它将每个对系统的设置功能看成是一个实际操作的"技巧"，所有的功能并没有完全固化在软件中，而是采用树形目录的方式来管理各功能模块，用户可对"技巧"进行搜索、剪切、复制、删除等操作。如果用户在实际使用过程中总结出了自己的系统优化技巧，就可以很方便地把它导入到软件中，成为自己独立版本的RegBox!新版本的软件中附加了小工具"无忧注册表医生"，可对注册表进行清理和维护，清除注册表垃圾和错误信息。

点评：系统优化类软件，在Google上搜索可得到大量结果。RegBox打破了固定的思维方式，它允许用户随时将自己设计的功能加入到软件菜单中，随着使用软件的时间加长，功能也逐渐变大。对于每项功能，RegBox提出了"无忧老师"的概念，它可实时为用户讲解该功能的实际用途、会对系统进行哪些操作以及它的安全性。用户不但优化了系统，又学到了相关的电脑知识，可谓一举两得。当然，用户在为软件添加新功能的同时，也为"无忧老师"添加新的授课内容，可将这些功能导出到硬盘上或Internet上，与大家一起分享你的软件技巧。

继Google推出桌面搜索功能后，百度也开始将搜索带入用户的本地硬盘中。新推出的"百度一下你的电脑"工具，支持图片、影音、压缩包等30余种文件内容的全盘搜索，使我们寻找电脑上的文件如同在网络中搜索新闻一样方便和迅速。和Google同样的概念，却有着对中文的更加优化。其实对于一个软件来说，创意固然重要，能了解针对性用户群的需要，才是导致成败的关键。

软件更新快报

Maxthon：据称甚至连微软内部员工都在使用的一款IE多窗口浏览器，版本更新至1.2.000，增加了自定义菜单栏和状态栏的功能，优化了整体的浏览速度。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

数码大师2005：全方位的数码影音综合制作软件，版本更新至12.0白金版，新加入了40种视频流相册专用的高级插件特效，让制作出的视频效果更震撼。推荐下载更新地址：http://www.powerrsoft.com/DMDownload.asp。

友情强档：荣获国内外多个共享软件大奖的个人信息管理软件，版本更新至7.91.1396，大幅度提高访问数据服务器的性能。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

完美卸载2005：把你不喜欢的软件和程序统统赶出硬盘的好工具，版本更新至18.0B，修正了误清除网络规则的错误，极大提高了清理速度。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/Download.htm。

BitComet：被绝大多数下载站点站长所极力推荐的BT客户端下载工具，版本更新至0.57，允许在打开torrent文件时进行多选，增强了老板键等数十余项功能。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

对于软件作者来说，一个好的软件项目的规划往往是导致最终成败的关键。

本期大众软件调查话题：怎样看待软件工程这个概念？你认为即使是对很小型的共享软件开发来说，是否有必要首先全面设计规划？

本期话题：

软件开发的规划

从事软件行业近10年，从一个普通的程序员晋升研发部经理，我认为软件的开发必须规范化。太多太多血的教训了，代码混淆、程序崩溃、用户投诉、不断修改Bug……最后程序员完全彻底丧失对代码的控制能力。

业界统一的认识是：修复一个需求或设计阶段的错误的费用，可能将比修复一个测试阶段的错误的费用高出100到1000倍。软件工程的三大要素：设计、编码、测试。设计过程完善，基本上不会在编码过程中发生变化。所以一个软件的设计是最关键的核心。

——软件《护眼专家2005》作者 杨伟宁

任何优秀的软件，从一开始就应该有很好的规划以及明确的定位，否则以后将面临重新改写所有模块的难题，比如我所写的微方网络电视，从开始就做了很好的规划，把前后台彻底分离，把界面和功能分离的同时，考虑到为将来节目的升级方便而做出了节目升级和主程序分离的策略，这样直到今天，我们的项目进展得很胜利，而且不会为修改某种功能而面临重写所有代码的痛苦。

——软件《文件分割器》作者 微方制作室

我有好多搁置的软件，一段时间不做以后根本没法继续，除非完全重来，所以对于软件工程规划的必要性深有体会。一个软件产品如果没有好的规划，前期做得不够，是很难持续下去的，特别是共享软件，后期版本都是随着用户的需求而改进的，如果初期没有系统的框架，后期维护的困难可想而知。

——软件《阿达连连看》作者 阿达

我原来开始写“家庭卡拉OK”的时候，从来没有考虑过设计模式、代码风格等问题，结果程序升级到1.7版时，我发现很难给程序升级了，因为代码太乱，以致于解决一个问题就要修改很多地方，后来重新设计了所有模块，代码变得清晰多了。后来再写别的程序，写便于复用的代码已经是一种习惯了。

——软件《家庭卡拉OK》作者 davidsoft

我在很早以前并不注重软件流程的设计和文档的编写，然而随着软件规模不断增大和功能不断增多，维护起来感觉非常困难。所以我重新审核代码，该注释的注释，该编写文档的编写文档。一开始大家可能都感觉没有必要，但迟早还是要走到软件工程的路上来，哪怕是刚开始是个小软件。如果大家一直坚持，发现软件工程并不是非常费时间和难于应付的。

——软件《完美卸载V2005》作者 王剑锋

程序员们的咖啡屋

——小记Ebook Studio

■作者 CoCo

与其它的程序开发小组都是单一的程序员所不同，Depot小组在建立初始就采用了分工协作模式。“我们在一开始就打算抛弃那种软件作坊的工作模式”，小组负责人Kang告诉我们，“因为我们四个成员都是搞技术出家，大家都同时对软件工程这种设计模式非常有兴趣。”但苦于只有理论知识而缺乏实际经验，所以四人在一次聚会的时候决定做一个软件项目来进行实践，于是Ebook Studio的想法开始被建立起来。

即使是这样一个不到几兆大小的文件，Depot小组的分工却显得非常明确。“这实现了一个理念，也是很多程序开发员所一直追求的东西。”戴着厚厚瓶底镜的VBER说，他完成了EbookStudio第一个版本的大部分程序编写工作，“因为我们设计了很详细的开发文档，界面和程序的逻辑很好地进行了分离。界面的事情交给小D，他负责设计窗体和图标等元素，然后Yeaha写好网络接口，我直接调用，最后统一交给Kang进行编译，加上小D详细的帮助文档，一个最终的Release版本很快地就能成型了。”

谈到开发EbookStudio的念头，小D告诉我们这是全员决策的结果。“和其它软件不同，Ebook Studio是一种创造型工具，用户不是使用这个软件本身，而是随心使用它创造出自己喜欢的东西出来。我们编程本身就是一种创造，我们想通过Ebook Studio这个载体，让更多的用户也享受到创造的乐趣。”

与程序员们在一起聊天是非常快乐的，但有时候会跟不上他们思维的跳跃速度。他们很喜欢技术，但从不钻牛角尖。一旦在某些方面产生了分歧，小组往往倾向于扩展性强的方案，而不是那些高效率的炫耀代码。“我们最喜欢Linux创始人Linus的一句话：Just For Fun（一切为了兴趣），但他的这个小小兴趣却撼动了整个软件产业！我们也是这样的想法，想用兴趣来实现我们的梦想。”从厚厚的镜片下面，我们看到了Depot成员们自信灼灼的目光。

Flash也讲实用
打造Flash计算器

■北京 佘天华

macromedia FLASH MX Professional


图1

Flash不仅可以制作精美的动画，还可以开发一些实用的小工具。相信大家都使用过Windows自带的计算器，如果在网页上也放上这样一个类似的计算器一定是很酷的事情，那么心动不如行动（最终效果如图1）。

一、计算器功能分析

本计算器可用于基本的算术运算（加减乘除和开方）。

二、计算器界面的设计


图2

1.启动Flash MX 2004，新建一个Flash文档。选择"窗口"→"属性"打开"属性面板"，点击"大小"按钮在弹出的"文档属性"对话框设置尺寸为宽：222px；高：175px（图2）。保存此文档。


图3

2.背景的绘制。从工具栏上选择"矩形工具"，在属性面板上将笔触样式设为"极细"，笔触颜色设为#999999（图3），在舞台上画一随意大小的矩形，点击工具栏上的"选择工具"将矩形全部选中，在信息面板上设置宽：210；高：163；x：5；y：5（图4）。打开"混色器面板"，设置填充样式为"线性"渐变，渐变色从左到右分别为#FFFFFF、#DDDDDD、#FFFFFF，3个滑块的位置如5图示。在工具栏上选择"填充变形工具"，然后选中矩形，将鼠标放在矩形的右上角，这时鼠标形状会发生改变（图6），顺时钟旋转鼠标90度使渐变方向变为从上到下，选中方形手柄并拖动其到矩形的下底边处（图7）。将矩形全选然后选择"修改"→"组合"将矩形组合。


图4


图5


图6


图7

3.按钮元件的制作。每个按钮都有3个状态（鼠标移动到、鼠标按下和鼠标释放），每个状态将用一个元件来表示。打开"库面板"，点击"新建元件"按钮（图8）打开对话框，将"名称"设为"buttonUp"（图9）。选择矩形工具，将笔触样式设为"极细"，笔触颜色设为#999999，在舞台上画一矩形，设置宽：30；高：20。打开"对齐面板"，首先选中"相对于舞台"按钮，然后选中"垂直中齐"和"水平中齐"按钮使矩形居于舞台中心（图10）。选中画好的矩形，然后在混色器面板将其填充样式设为"线性"，渐变色从左至右分别为#EEEEEE、#AAAAAA、#EEEEEE，3个滑块的位置如11图示。使用"填充变形工具"将渐变方向变为从上到下，并拖动方形手柄进行适当变形如12图示。至此做好了按钮的释放状态。在库中选中

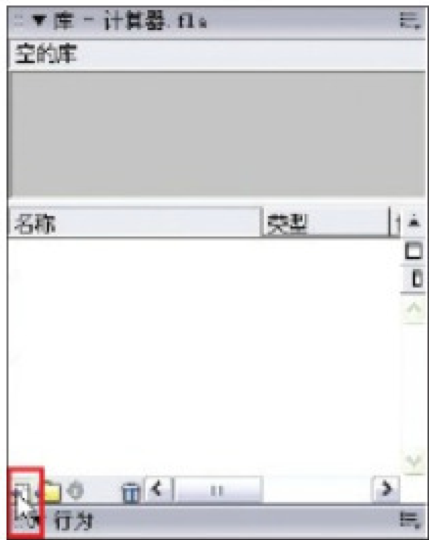

图8


图9

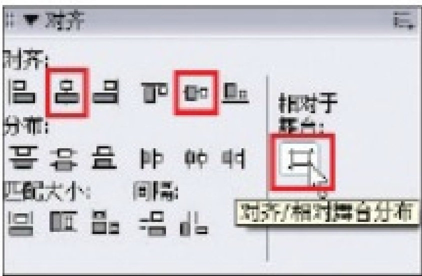
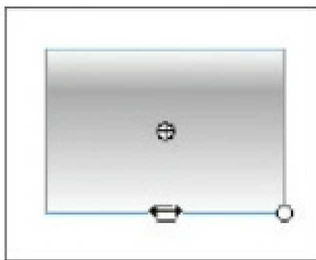

图10


图11


图12

元件“buttonUp”，点击鼠标右键，在弹出的面板中选择“重置”会弹出“复制原件”对话框，在此对话框中将“名称”设为“buttonOver”，双击进入编辑状态，将矩形的笔触颜色设为#65A800，然后从工具栏上选择“滴管工具”选中矩形的填充部分，在混色器面板上将3个滑块的颜色分别设为#99FF00、#6DB700、#99FF00。这样就做好了按钮的“鼠标移上”状态元件。按照同样方法制作按钮的“鼠标按下”状态电影剪辑，元件名称为“buttonDown”，矩形笔触颜色为#CC9E00，渐变填充的3个滑块颜色分别为#FFFF00、#DDA600、#FFFFCC。

4.按钮的制作。新建元件，在“创建新元件”面板上将名称设为“0”，行为设为“按钮”，点击“确定”进入编辑状态。将图层名称改为“外形”；选中帧“弹起”，从库中将元件“buttonUp”拖入舞台并使其居于舞台中心；选中帧“指针经过”，点击鼠标右键在弹出的面板中选中“插入空白关键帧”（图13），从库中将元件“buttonOver”拖入舞台并使其居于舞台中心；选中帧“按下”，插入空白关键帧，从库中将元件“buttonDown”拖入舞台并使其居于舞台中心；选中帧“点击”，点击鼠标右键在弹出的面板中选中“插入帧”或按F5键插入帧。



图13

新建图层名为“文本”，在工具栏上选择文本工具，在舞台上单击鼠标左键进入文本输入状态，输入文字“0”，在属性面板上设置其参数如图14示，最后将文本居于舞台中心。

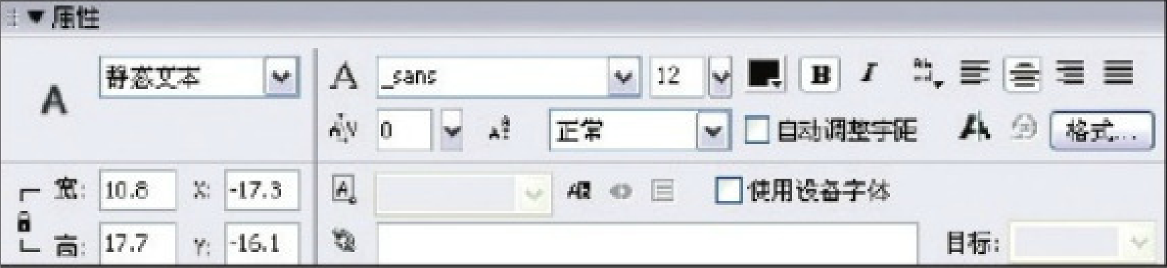


图14

新建图层名为“音效”，选中帧“指针经过”，点击鼠标右键在弹出的面板中选中“插入关键帧”或按F6键插入关键帧，从库中将元件“musicDown”拖入舞台，选中帧“点击”，按F7键插入空白关键帧。将图层“外形”和“音效”锁定（图15），至此就做好了第一个按钮。

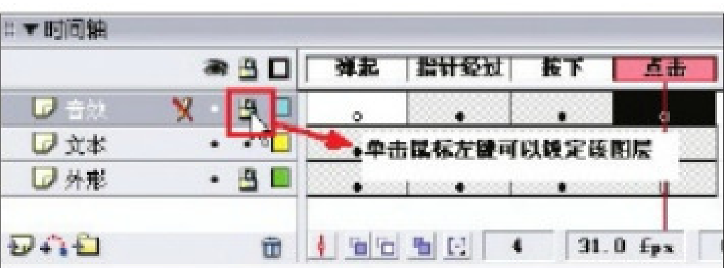


图15

按照第4步中介绍的方法复制按钮“0”，将复制的新按钮名称设为“1”，双击按钮“1”进入其编辑状态，选中文本框将文本0改为1，依次分别制作余下的按钮。此计算器总共需要20个按钮，如图1示。

5.声音元件的制作。当用户把鼠标移上或按下按钮时按钮会发出声音。选择菜单“文件”→“导入”→“导入到库”，选择好你的音乐文件后点击“打开”按钮（图16）。新建一元件名为“musicOver”，将相应

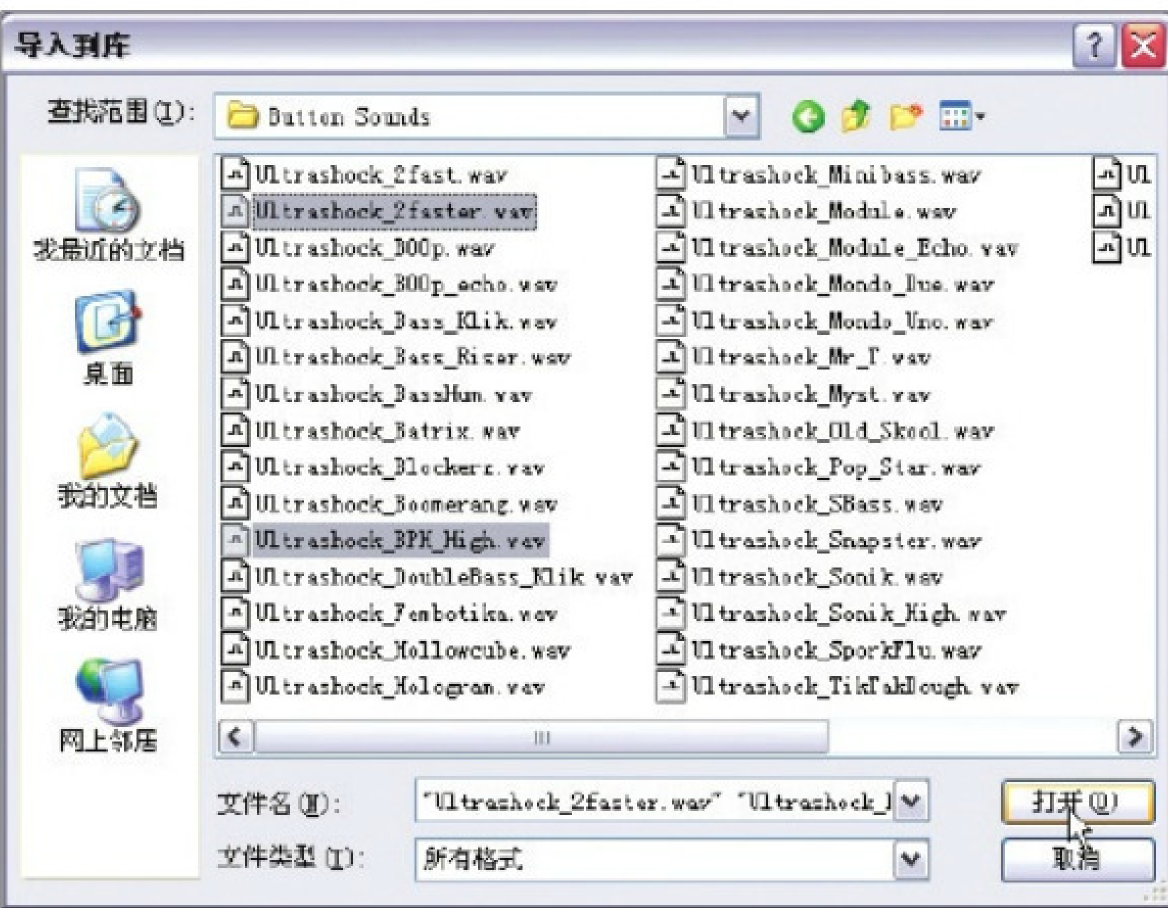


图16

的音乐文件拖入到舞台，再新建一元件名为“musicDown”，将剩下的音乐文件也拖入到舞台。

6.在主场景将图层一的名称改为“背景”，新建一图层名为“按钮”，将制作好的按钮从库中拖入此图层，新建一图层名为“文本背景”，选择“矩形工具”，笔触样色设为#999999，笔触样式设为“极细”，填充色设为#FFFFFF，在“文本背景”图层画一矩形，设置宽：188；高：20；X：15；Y：17。

新建一图层名为“文本”，使用“文本工具”在舞台上拖出一文本框并输入文本0，在属性面板上设置其实例名为“myText”，其他参数如图17示，在信息面板设置宽：188；高：20；X：15；Y：17。最后排列按钮图层的20个按钮的位置如图1示。



图17

7.给每个按钮分配一个实例名，可参照第6步的方法。0～9十个数字键的实例名分别为bN_btn（N为0到9），加减乘除的实例名分别为plus_btn、subtract_btn、multiply_btn、divide_btn，小数点为dot_btn，正负号“+/-”为sign_btn，开平方“sqrt”为sqrt_btn，“C”为c_btn，“CE”为ce_btn。

三、代码的编写

1.新建一个图层命名为“actions”，这一图层用来

放代码。打开“动作面板”，选中“actions”层的第一帧，然后在动作面板上输入如下代码：

```
#include"calculate.as"
initApp();
```

注解：#include"calculate.as"表示导入calculate.as文件中的代码，然后执行initApp()函数（此函数在calculate.as中定义）。

2.选择“文件”→“新建”在弹出的“新建文档”对话框选择“动作脚本文件”，然后点击“确定”按钮新建一动作脚本文件。保存此文件和你的“计算器.fla”文件在同一目录，文件名为“calculate.as”，此文件将被用来放置所有的代码。

在“calculate.as”文件的第一行输入如下代码：

```
//自定义一个函数initApp()用来作为整个程序的入口。
function initApp(){
};
```

撤销功能的实现：在函数inumberButtonClicked()下加入如下代码：

```
c_btn.onRelease=function(){
if(myText.text=="0") return;
vart empNum:Number=myText.text.length-1;
if(tempNum<0)return;
myText.text=myText.text.slice(0,tempNum);
if(tempNum==0) myText.text="0";
};
```

获得计算结果。用户点击“=”按钮，文本框上显示计算结果。在saveN函数下加入如下语句：

```
equal_btn.onRelease=function(){
var n2=Number(myText.text);

equal_btn.enabled=false;

switch(calFlag){
case "plus":
myText.text=n1+n2;
doAfterEqual();
return;
case "subtract":
myText.text=n1-n2;
doAfterEqual();
return;
case "multiply":
myText.text=n1*n2;
doAfterEqual();
return;
case "divide":
myText.text=n1/n2;
doAfterEqual();
return;
}}

function doAfterEqual(){
n1=Number(myText.text);
calFlag=undefined;
};
```

正负数功能的实现。点击了“正负数按钮”后，正数变为负数，负数变为正数。在c_btn.onRelease函数下加入如下语句：

```
sign_btn.onRelease=function(){
if(myText.text=="0") myText.text="0";
elsemyText.text=0-Number(myText.text);
};
```

注解：Number(myText.text)表示将文本框的文本值转化为数字值。

数字输入功能的实现：在函数initApp()中加入如下代码：

```
equal_btn.enabled=false;//开始的时候使按钮“=”失效
numberButtonClicked();//此函数定义数字按钮被点击后执行的动作
```

在函数initApp()外定义numberButtonClicked()函数如下：

```
functi onnumberButtonClicked(){
for(vari=0;i<10;i++){
this["b"+i+"_btn"].index=i;
this["b"+i+"_btn"].onRelease=function(){
if(myText.text=="0") myText.text="";
myText.text+=String(this.index);
};};};
```

注解：在函数numberButtonClicked()中使用了一个循环语句来定义10个数字按钮的onRelease事情（在鼠标指针位于按钮上方的情况下，释放鼠标按钮时调用）。关键字this在这里指向根时间轴_root，即是说this["b"+i+"_btn"]等同于_root["b"+i+"_btn"]，编写代码的时候推荐使用相对路径而不是绝对路径，方便以后的使用。

myText.text+=String(n)等价于myText.text=myText.text+String(n)。myText.text指的是文本框myText的文本值，是一个字符串类型。String(n)的意思是将参数n转化为一个字符串。this.index的this指向按钮。

加减乘除功能。执行这几个计算的时候需要两个值例如n1+n2，首先输入数字n1，然后按“+”按钮，再输入数字n2，文本框显示数字n2，最后按“=”按钮来获得n1+n2的结果。n2的值可以从文本框上读出，但是n1呢？所以需要设置一变量来存储n1的值。当用户按“+”按钮后，输入数字n2前将文本框的值赋给n1。

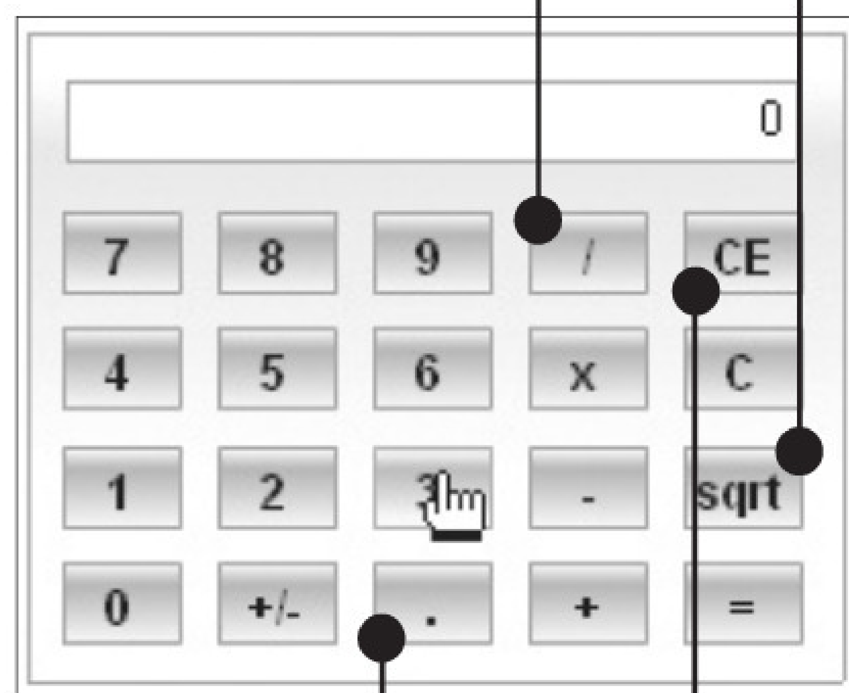
在sqrt_btn.onRelease函数下加入如下语句：

```
var n1:Number;
varcalFlag:String;//calFlag用来存储运算符
function clickOperatorButton(){
var operator:Array=[plus_btn,subtract_btn,multiply_btn,
divide_btn];
var oLen:Number=operator.length;
for(vari=0;i<oLen;i++){
operator[i].onRelease=function(){
var len:Number=this._name.length-4;
var bName:String=this._name.slice(0,len);
saveCalculateState(bName)
}};};
function saveCalculateState(state:String){
saveN(calFlag);
if(n1==undefined) n1=Number(myText.text);
calFlag=state;
myText.text="";
equal_btn.enabled=true;//激活"="按钮
};
function saveN(f:String){
if(f==undefined) return;
var n2=Number(myText.text);
switch(f){
case "plus":
n1+=n2;
return;
case "subtract":
n1-=n2;
return;
case "multiply":
n1*=n2;
return;
case "divide":
n1/=n2;
return;
}};
```

求平方根：在dot_btn.onRelease函数下加入如下语句：

```
sqrt_btn.onRelease=function(){
if(myText.text=="0") return;
var n:Number=Number(myText.text);
if(n<0)return;
myText.text=Math.sqrt(n);
}
```

注解：if(n<0)return;表示当数值小于零的时候，退出函数，因为负数不能求其平方根。



清零功能的实现。如果你按了清零按钮则所有数值变为0。在函数doAfterEqual下输入如下语句：

```
ce_btn.onRelease=function(){
myText.text="0";
calFlag=undefined;
n1=undefined;
}
```

注解：执行清零操作时，要清除n1和calFlag的值回到原始状态。

小数点功能的实现：在sign_btn.onRelease函数下加入如下语句：

```
dot_btn.onRelease=function(){
var m:Number=Math.ceil(Number(myText.text))
if(myText.text.length!=String(m).length) return;
myText.text+=".";
};
```

注解：if语句意思是如果数值已经是一个小数，则跳出函数，什么也不做。

保存calculate.as文件，回到“计算器.fla”文件，测试影片。



编者按：本次继续讲投稿中图片质量问题，要求大家在投稿时单独提供图片以保证图片的清晰度，不要采用将图片嵌入Word或WPS文档中的方式。部分需要看清细节的图片，可考虑将屏幕分辨率降低后再截图（比如800×600分辨率下截图要比1024×768分辨率下截的图更容易看清细节）。

本期推荐文章

Real电影里的安全隐患

■山东 ZT

昨日，笔者和GF一起欣赏大片，正到精彩之处，突然弹出一“交友”网站，GF白了俺一眼，俺赶紧把这个窗口关了。过了一会儿，GF不经意拖了下进度条，谁知这个不识趣的“家伙”竟然又跳了出来。GF终于忍无可忍，痛斥俺品行不端。为了辩白，笔者不得不立刻着手“讨伐”该窗口。

一开始笔者以为是IE被改，但查找一番后却发现IE设置一切如常，难道是播放器有问题？笔者的播放器是RealPlayer，可用它播放其他电影时并没出现这个“交友”网站啊？倒！不会是电影有问题吧？这部电影是RMVB格式的，笔者查了下资料，发现还真是这么回事。

RM/RMVB电影有个比较鲜为人知的特性，那就是可在影片中插入“事件”（Events）。在RealProducer Plus 10安装目录下的RealMediaEditor子目录中有个Rmevents.exe文件，这就是用来插入事件的命令行程序。

打开“记事本”，输入以下内容：

u 00:00:05.0 00:00:15.0 http://www.popsoft.com.cn

“u”是一个“标记”（Flag），表示要在剪辑中插入一个网址；“00:00:05.0”和“00:00:15.0”是两个时间点，其单位是小时:分钟:秒:毫秒，当播放到第一个点时，网页会自动弹出，当把进度条拖到两个时间点之间时，网页也会弹出。如果作者把这段时间设得很宽，就可做到让你一拖进度条就弹出网页，最后的网址就是要弹出的页面，这里以大软网站为例。

该文件的文件名可任意，例如Events.txt，然后在MS-DOS窗口中执行以下命令：

rmevents -i input.rm -e events.txt -o output.rm

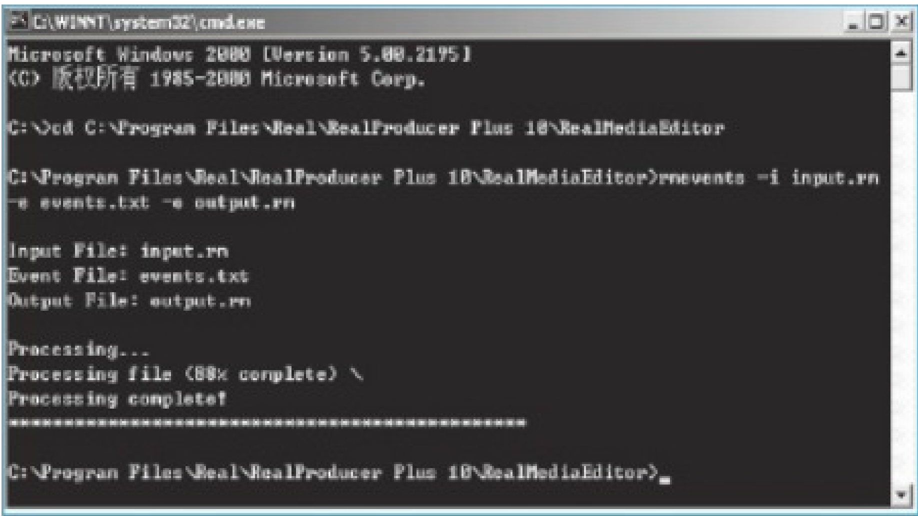


图1

（如果要处理的文件未在同一路径下，还需要输入完整路径），按回车即可在Input.rm中插入事件，并生成Output.rm文件，**如图1**所示。用RealPlayer播放该文件时，就会出现刚才的现象。

RM/RMVB电影的这个功能会带来一定的安全隐患，由于网页是自动打开的，我们根本无权选择，因此如果网页被嵌入木马，你的爱机立刻就会变成“肉机”。要解决这个问题其实很容易，建立一个完全空白的Events.txt，重新执行上述DOS命令即可覆盖电影中原有的事件。另外，使用其他播放软件，例如暴风影音等也可屏蔽内嵌的网页。

让我们的文件再安全一些

■北京 江南书生

打开备份光盘上的文件时却提示文件无法打开，Ghost文件恢复到一半提示你文件损坏，拷贝后的文件无法再使用而源文件却已被删除，花了一夜时间BT下载后的文件却无法使用……相信谁遇到这些麻烦都非常头疼，那为什么不未雨绸缪，好好地应用一下软件本身就有的检验功能，从而让我们的数据不受到损坏，保证它们的安全？

一、拷贝/移动文件时

平时用Windows“资源管理器”直接来复制文件，是不是觉得不太安全，尤其是从网络服务器上复制或移动文件时，往往本地上的文件没复制好而网络服务器上的相应文件却被删除掉了？这时我建议大家安装KillCopy，安装完后，单击“开始”→“程序”→“KillCopy”→“KillCopy configuration”，在打开窗口中选中Copy verifycation

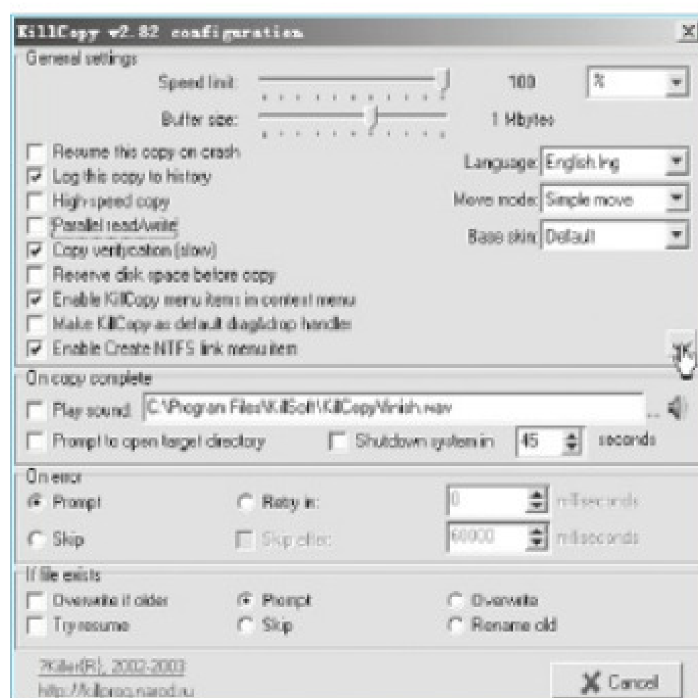


图1

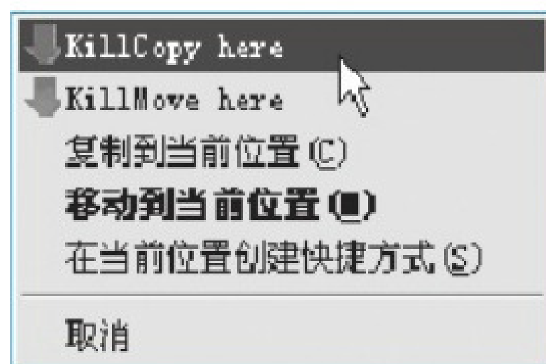


图2

(slow)(拷贝时进行检验，但较慢)选项(**如图1**)，再单击窗口中间的绿色✓保存为默认设置。这样当我们在"资源管理器"中选中相应文件，用右键拖放到目标文件夹，选择KillCopy Here、KillMove Here命令(**如图2**)即会自动在拷贝/移动文件时进行检验。

如果你想让它接管Windows的文件拖放机制，只要在图1窗口中选中Make KillCopy as default drag&drop handler(将KillCopy设置为默认拖放操作响应器)项，再选中窗口中间的绿色✓，保存为默认设置即可。

当然了，我们平时使用的"xcopy"命令也有相应的命令来检验文件，如xcopy C:\downloads*.* D:\downloads /e /v，其中/v就表示检验目标文件，这样就能保证将C:\downloads下的所有文件完整地拷贝到D:\downloads。

二、压缩文件时

先将欲压缩的文件放到一个临时文件夹，然后选中它们，右击，选择"WinRAR→添加到档案文件"命令，打开"档案文件名字和参数"设置对话框。选中"存档选项"下的"存档后删除源文件"和"测试档案文件"复选项(**如图3**)。这样文件被压缩后在删除前会被自动检验，只有保证压缩包没有问题时才会删除掉文件。相信这个技巧对于要一下子压缩保存大量数据的用户来说相当有用。



图3

另外，如果你的数据不再修改，只是存档，还可选中图3中的"创建固实档案文件"，这样会让生成的文件非常小。

三、BT下载时

推荐使用BitComet，然后选择"选项"→"选项"，再在打开的窗口中单击"任务设置"项，再选中"任务下载完成时"下的"下载完成时再次扫描文件确保完整性"(**如图4**)。这样，我们通过BT下载的文件也不用担心它会损坏了，因为下载完成后，BitComet会自动扫描文件，如果不行，它会自行解决。

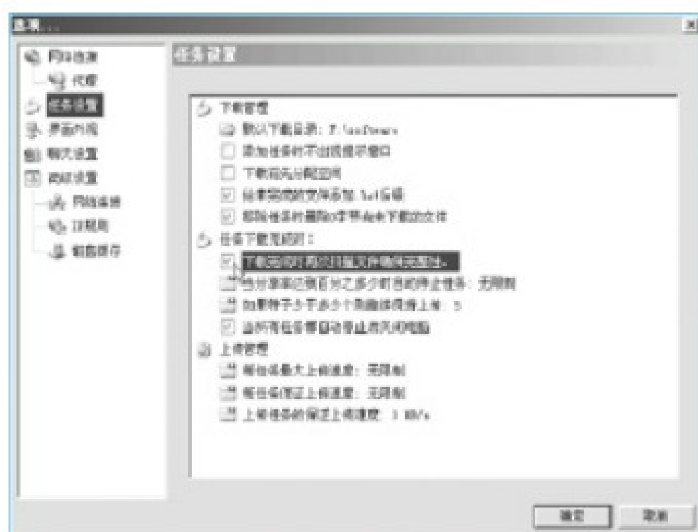


图4

四、CuteFTP上传/下载文件时

选择"工具"→"全局选项"，在打开的窗口中单击"传输"项，再选中"事件"项，然后在右边窗口中选中"传输到/从GlobalSCAPE的FTP服务器时核实文件完整性"则CuteFTP会对GlobalSCAPE Secure FTP服务器上传输的某些文件进行文件完整性校验(**如图5**)。如果有问题，可能会重新下载或重新上传。

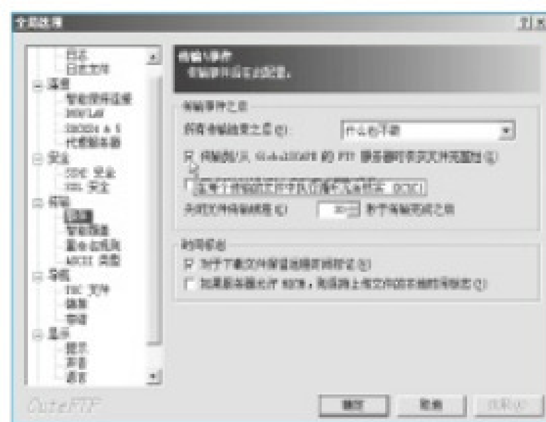


图5

小提示：尽管此条件较为苛刻，但选中也不会让你的传输速度减慢，还是建议选中它。

五、Second Copy 2000备份文件时

Second Copy 2000是一款优秀的备份软件，右击已建好的方案文件，选择"属性"命令，再在打开的窗口中选择"个性化设置"，一直单击"下一步"按钮，直到"怎样"窗口，单击"高级属性"按钮(**如图6**)。再在打开窗口中选中"复制后比较文件"复选项(**如图7**)。单击"下一步"和"完成"按钮。这样在备份文件时，将会在复制后比较文件的内容，从而保证复制后文件的完整性。



图6



图7

六、Nero刻录数据时

在Nero刻录文件时，有没有注意到如图8所示的窗口中的"校验写入数据"复选项，如果此项选中，将在内容刻录完成后，自动将盘片上的内容与源文件相比较，如果有问题，会告诉用户。

如果选中**图8**中的"完成后自动关闭计算机"复选框，这对于用刻录DVD等需要较长时间的操作来说是相当有用的，这样你就可放心地让它自动刻录完后关机了。

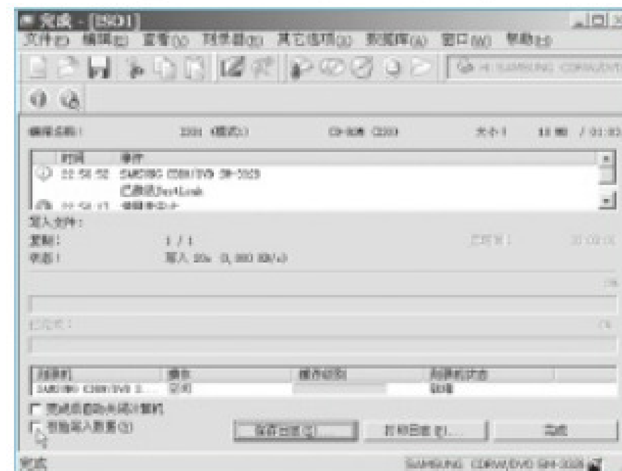


图8

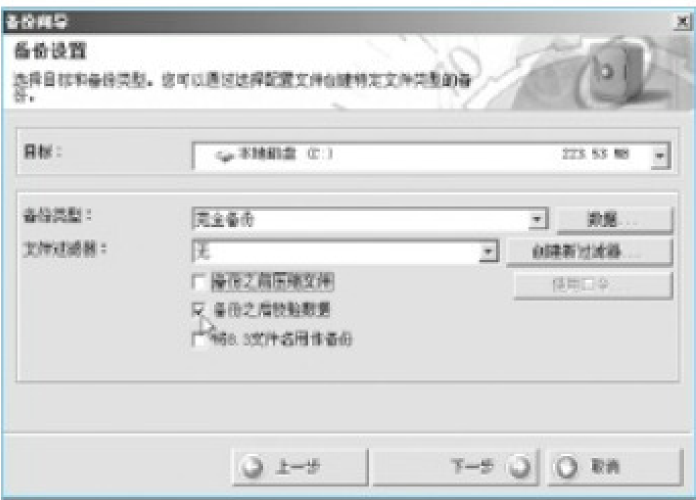
七、用Ghost备份系统时

如果Ghost后的文件恢复到一半无法再进行下去，相信你一定会非常郁闷，那为什么不使用它的检验功能，以保证生成后的.gho文件没有错误呢？

打开"记事本"，输入：ghost -sure -clone,mode=pdump,src=1:1,dst=d:\system.gho -crc32

再将它保存为""Backup.bat""，则以后在DOS下输入此.bat文件，会将C盘内容制作为D:\system.gho文件，并会对生成的.gho文件进行检验。

当然，再建立一个Restore.bat文件，在其中输入：ghost -sure -rb -clone,mode=pload,src=d:\system.gho:1,dst=1:1


图 9

保存时，输入文件名为“"Restore.bat"”，此批处理执行后，自动将 D:\system.gho 还原至系统盘 C 盘。

八、用Nero备份文件时

Nero 中有一个非常有用的程序，可用来备份数据。选择“开始”→“程序”→“Nero”→“Nero 6 Ultra Edition”→“Nero BackItUp”即可打开。单击“创建新备份”顺着向导会看到**如图 9** 所示的窗口，为让生成的文件不出错，请勾选“备份之后校验数据”，这样备份完文件后即会自动校验。

要注意的是，如果选中“备份之前压缩文件”可减少备份文件的大小。

放下DLL的包袱

■山东 牟晓东

众所周知，在 Windows 环境下运行的应用程序一多，不管是 CPU 还是内存的占用率都会提高，这是正常的。但问题是：有些程序即使已关闭了处于非运行状态时，系统资源仍非常紧张，原因在于这些程序所调用的 DLL 文件（动态链接库）未被完全释放，仍占用着宝贵的内存，所以使系统资源减少。其实通过修改注册表，我们可让 Windows 系统具备自动清理内存中无用 DLL 的功能。


图 1

打开注册表编辑器后，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer项，在右边窗口中右键单击选择“新建”→“字串值”，命名为“AlwaysUnloadDLL”，并将其值设置为“1”（**如图 1**），然后按 F5 键进行注册表的刷新或重新启动一次 Windows 系统就行了。

当然，如果你的内存足够大，可不用清除内存中的 DLL 文件，否则有可能会增加再次打开某个程序所用的时间。

局域网内共享显示器

■山东 眉飞色舞的鱼

什么？显示器也能共享？别不相信，装上MaxiVista这款软件，我们就可共享局域网内的任何一台电脑显示器了。共享显示器的效果与外接双显示器相同，我们可把程序窗口直接从一台显示器拖放到另一台显示器，大大扩展了你的显示空间。

我们可从 http://www.maxivista.com/maxivistademo.zip 下载到 MaxiVista 的 Demo 版本，体积 1814kB。

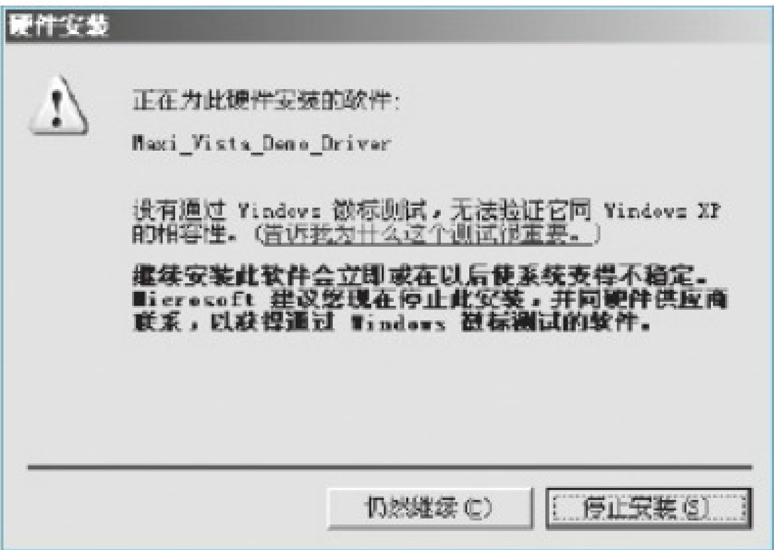


图 1

解压 Zip 文件，可得到 MaxiVista_Setup_PrimaryPC.exe 和 MaxiVista_Setup_SecondaryPC.exe 两个可执行程序，前者需要安装在主 PC，也就是要安装在你所使用的电脑上，而后者则要安装在从PC，也就是要为你提供显示器共享服务的那台电脑上。局域网内可同时存在多台从PC，因此我们可共享的显示器也可有多台，但总数不能超过 Windows 对多显示器的支持上限，例如 Win98 和 Win2000 最多可同时连接 9 台显示器，Windows XP 最多支持 10 台显示器。

软件的安装非常简单，在主 PC 上执行 MaxiVista_Setup_PrimaryPC.exe，一路 Next 会出现**如图 1** 所示的提示，这是一个虚拟显卡驱动程序，选择“仍然继续”安装驱动，屏幕闪一下之后即可安装完成。现在在设备管理器里可看到一个名为“Maxi_Vista_Demo_Driver”虚拟显示卡，**如图 2**。然后再从 PC 上执行 MaxiVista_Setup_SecondaryPC.exe，这个无话可说，一路Next即可。



图 2

只要网络条件正常，安装后主 PC 可自动搜索到从 PC，在主 PC 上打开“显示属性”中的“设置”选项卡，就可看到共享的多台显示器了，**如图 3**。

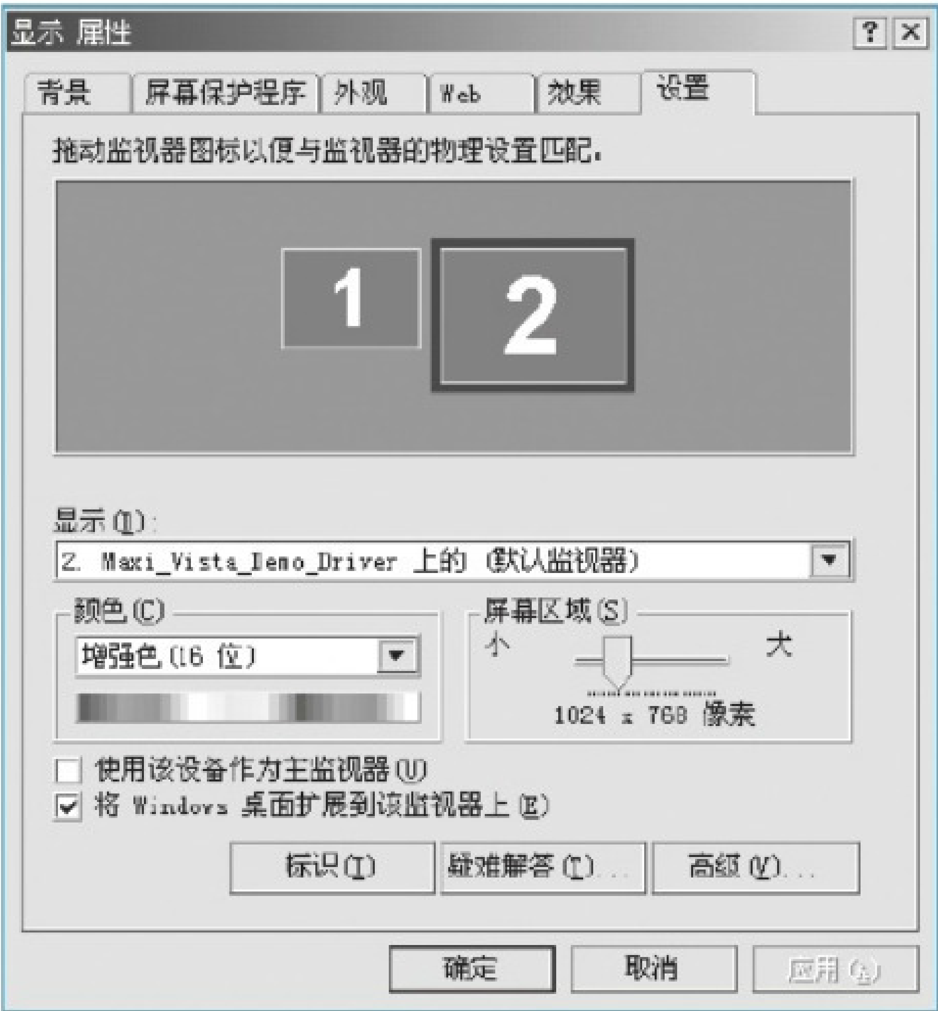


图 3

如果重启电脑后共享失败，请确认主 PC 上的“MaxiVista Demo Server”和从 PC 上的“MaxiVista Demo Viewer”两个程序是否已正常启动，如果没运行，可从开始菜单的程序组中手工打开程序。

奇门遁甲

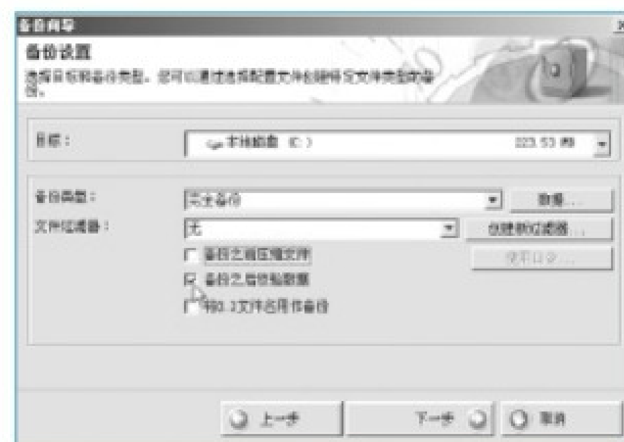
MHT格式网页方便存

■辽宁 飒飒


图1

笔者原来经常使用HTML格式保存网页文件，发现弊端是显而易见的，网页中的图片影片文件都保存到了特定的文件夹中，不方便管理。不过在发现了MHT格式后，这个问题也就不存在了。在一个需要保存的网页上找到"文件"菜单上的"另存为"，在"另存为"窗口中选择保存类型为MHT文件，你会发现一个单一的图文并茂的网页文件就保存在你的硬盘里了。MHT就是这样一个将图文、影音等文件集成在一个网页文件的格式，整理起来也就简洁了许多。

保存MHT需要找到"另存为"再选择其格式很是麻烦，笔者推荐一款名为MHT Quick Saver的IE插件（http://yncnc.onlinedown.net/soft/16079.htm可下载到最新版本），安装后只要一点网页文件就会自动保存为MHT格式了。安装后MHT Quick Saver会随IE一起启动。在"开始"→"程序"→"Sycory"→"MHT Quick Saver"→"MHT Quick Saver Manager"，找到主界面的"Quick Save Profiles"栏，在"Desktop"中设置保存路径（**如图1**）。


图2

设置完毕后启动IE浏览器，你会发现在IE浏览器地址栏的右下角会多出一个"Save"的小图标，点击一下试试，在弹出的菜单中有一项"As "MHT Archive"to desktop"（**如图2**），点击它就可让网页保存为MHT格式，比起IE的"另存为"可方便多了。

用QuickTime Pro合并MOV视频

■山东 ZT

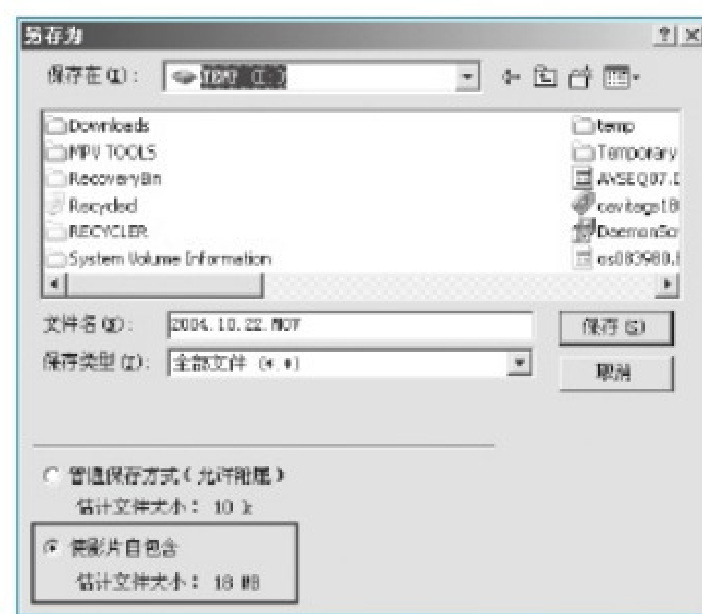

图1

笔者的数码相机输出的是MOV格式的视频文件，由于受存储卡容量的限制，视频一般都比较短。为了得到真正的影片，笔者打算把题材类似的几段动画合并起来。最近，笔者一个偶然的操作，发现原来QuickTime Pro就可合并影片，而且操作极为简便，速度更是快捷。

假设我们要合并A、B两段视频，要求是将B附加到A之后，可按照如下步骤进行。

1.用QuickTime Pro打开A影片，注意播放进度条上的那个黑色三角形按钮，**如图1**，把它拖拽到B影片的插入位置。由于我们的要求是A播放完成后，再开始播放B，因此应将其拖拽到最右边，也就是A动画的结束点。

2．把B影片直接从资源管理器拖拽到QuickTime Pro播放界面上，这时的进度条会按照颜色深浅划分为两部分，分别表示两段视频的播放时间。


图2

提示：如果你有更多视频要合并，可在此步骤中依次拖拽添加。

3.执行"文件"→"另存为"，这时会弹出**如图2**所示的对话框，选择"使影片自包含"，单击"保存"即可合并视频。

合并不会影响视频中原有的声音，因此我们可大胆地合并无声动画和有声动画。保存时要注意，由于QuickTime默认会将影片保存在A影片所在目录下，此时"使影片自包含"选项会呈灰色不可选状态，这会使我们无法真正合并MOV文件。解决方法很简单，更改一下保存目录即可。

超级解霸V8操作秘技几则

■安徽 李红

在电脑上看电影，使用豪杰超级解霸的不少，如今大家用的比较多的是V8版本，其功能非常强大！不过，许多朋友在使用过程中会出现这样或那样的问题，如果你想轻松地摆平它们，那就看看下面的操作秘技吧！

一、删除播放时的版权文字

超级解霸V8播放影片时，在屏幕的右上角总是显示"豪杰超级解霸"这几个字，对观看影片有点影响，想删除它们吗？你可这样操作：

执行UltraEdit，单击“文件”→“打开”菜单，随之弹出一个对话框，在“查找范围”中选择解霸V8的安装目录(X:\ProgramFiles\Herosoft\HeroV8)，在“文件名”中输入STHSDVD.exe；然后单击“打开”按钮，把STHSDVD.exe调进UltraEdit中。

接下来，单击“搜索”菜单中的“查找”，在“查找”栏中输入68F04D43006A19，单击“查找下一个”按钮找到该代码，光标定位到代码区，把它改为68004E43006A19；同法搜索72000073746873647664，将它们全部改为72000000000000000000，保存后退出UltraEdit即可。

二、向彩信手机发炫图

解霸V8可让你把69种格式的图片发送到彩信手机上。你可在导航中心里点击“在线豪杰”，登上解霸网站选择图片发给朋友，或者把正在播放的画面(支持AVI、RM、WMV、ASF等视频格式)作为彩信发给他人，操作方法如下：

在播放视频文件时，先点击“暂停”按钮，然后联上网，单击主界面上的“彩影”按钮；在弹出的窗口中(**如图1**)，选择好接收手机的品牌和型号，再输入你的手机号和接收手机号码，然后单击“发送”按钮。稍后片刻，你的手机上就会收到一个验证码，将该验证码输入验证页面，单击“确定”按钮，对方即可收到你的图片。


图1

注意：接收方必须是中国移动的全球通和动感地带用户彩屏手机，支持JPG并开通GPRS；发送方手机可以不是彩屏手机，发送成功后将扣除一定的手机费用，发送不成功不扣费。



图2

三、默认用解霸打开多媒体文件

安装了其他影音播放器后，多媒体文件默认的关联就不是解霸V8了，如果你想默认用解霸V8打开多媒体文件，可在其安装目录下双击RegExplr.exe文件，然后勾选要用解霸播放的影音文件(**如图2**)，单击“注册”按钮即可。

四、多画面点播DVD/VCD影片

如果希望播放DVD/VCD影片时，能进行多画面点播，可利用解霸V8的“书签”功能。所谓“书签”实际上是一种“记忆播放”功能，能让你从标记位开始快速播放。操作方法如下：

在主界面单击“播放DVD/VCD”按钮，拖动进度条到指定位置，然后按“暂停”；单击“视频”→“书签”→“添加，在弹出的对话框中设置书签名，最后单击“确定”按钮，一幅播放画面就保存好了，如法可设置很多书签。

以后播放该光盘时，如果想从某一段落开始播放，你可单击“视频”→“书签”→“预览”，在打开的窗口中有上面制作的点播画面(**如图3**)，双击其中的某个画面，就能直接从选定的画面开始播放。

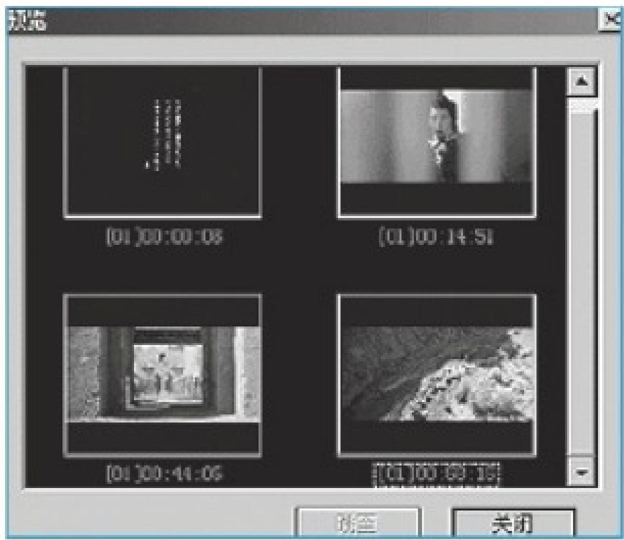


图3

回收站技巧几则

■甘肃 小非

一、快速清空回收站

每次清空回收站时都要到桌面去进行，能不能随时随地就可清空呢？我们可利用鼠标右键的快捷菜单来达到这个目的。点击“开始”→“运行”，在“打开”后输入“REGEDIT”，回车后就打开了注册表编辑器，依次展开HKEY__CLASSES__ROOT*\Shellex\ContextMenuHandlers，右键单击ContextMenuHandlers，然后选择“新建”→“主键”，把该主键命名为{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}，然后回车确认即可。重新启动系统，就可随时用鼠标右键菜单清空回收站了。注意：只有在回收站中有东西的情况下，这个选项才会在右键菜单中出现(**如图1**)。你也可用这个方法来查看回收站是不是空的。



图1

二、为闪存建立回收站

现在许多朋友都用闪存来装文件，可闪存上删除文件是不会出现在回收站中的，因

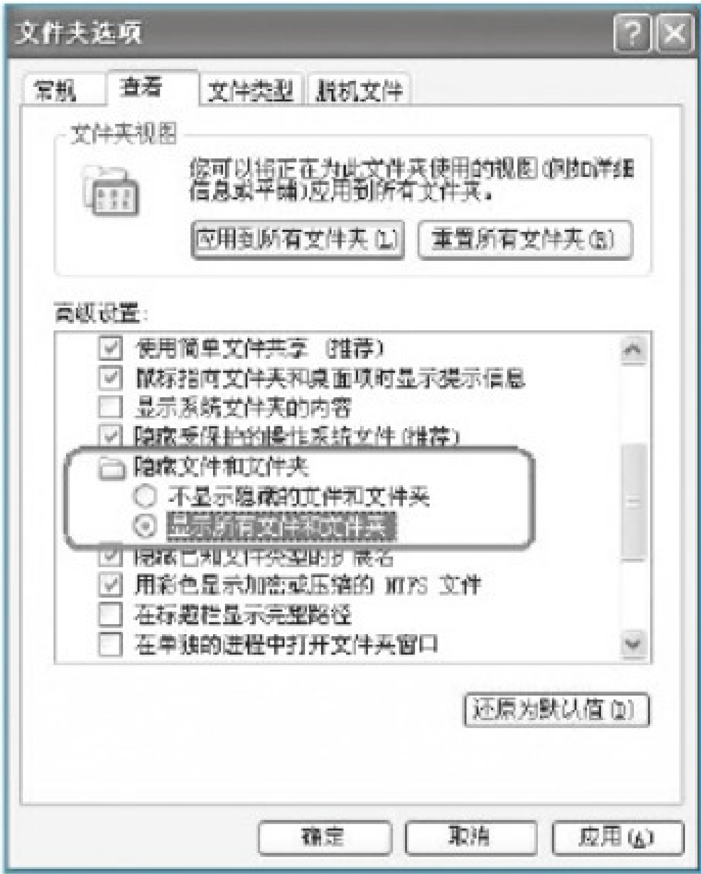


图2

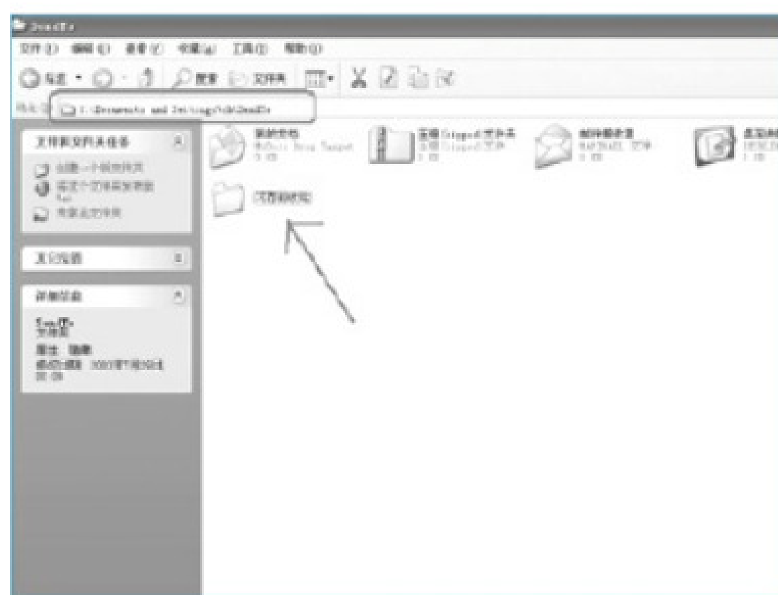


图3



图4

此你也无法对它进行恢复。要解决这个问题，就需要专门为闪存建立回收站。在D盘建立一个新文件夹并命名为“闪存回收站”。打开“我的电脑”，依次打开“工具”→“文件夹选项”→“查看”，选择“显示所有文件和文件夹”确定后退出（**如图2**）。进入WinXP安装所在目录下的“Documents and Settings”文件夹，再进入你的用户名文件夹，如“D:\Documents and Settings\管理员”（**如图3**），这时，你可看见一个名为“SendTo”的文件夹，进去后，看见了吗？鼠标右键的发送菜单项目全部在这里了。在“闪存回收站”文件夹鼠标右键菜单中选择“在当前位置建立快捷方式”命令，并将其用鼠标左键拖到“SendTo”文件夹里。以后要删除闪存上的文件时，先选中要删除的文件，单击鼠标右键，选择“发送到”→“闪存回收站”，这样如果发现错删除了闪存上的文件，就可到D盘上“闪存回收站”文件夹下找到（**如图4**）。

三、扩充“回收站”的鼠标右键功能

打开“注册表编辑器”，在键值[HKEY_CLASSES_ROOT/CLSID/{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}/ShellFolder]中修改Attributes的值（**如图5**），因为文件通常分为只读、隐含、系统和文档4种属性，每种属性对应一个数字，如果想让文件具有多种属性，只需将数字进行相加组合即可。其中01:复制，02:剪切，03:复制和剪切，10:重命名，20:删除，30:重命名和删除，40:属性，50:重命名和属性，60:删除和属性，53:复制、剪切、重命名、属性，63:删除、属性、复制、剪切，73:重命名、删除、属性、复制、剪切。

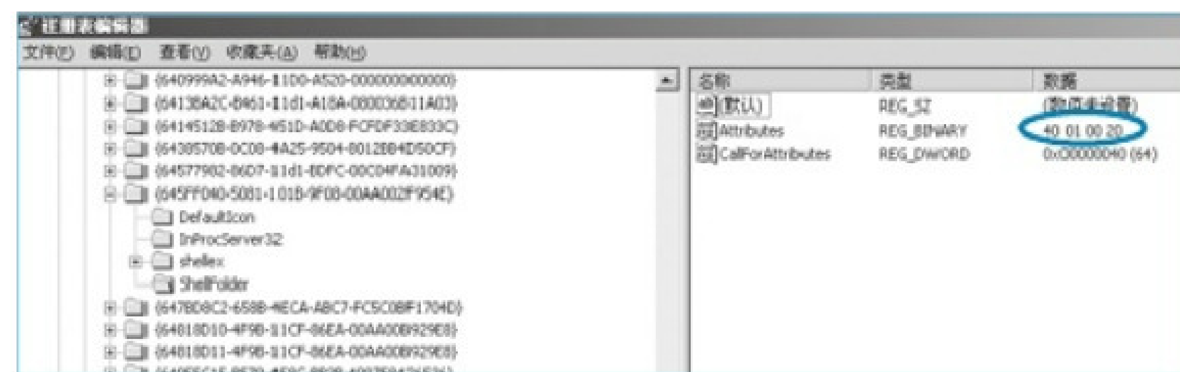


图5

四、使回收站不能清空

打开“注册表编辑器”，找到[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}\InProcServer32]，将“默认”改为“shell32.dll-”。

病毒名称：外星木马（Backdoor.Ethorse.a）

病毒类型：通过网络传播的后门程序

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：病毒采用Visual Basic语言编写，表面上看来是张图片，用户点击此图片后会显示“无法打开”，实际此时已被病毒感染。中毒后，黑客可对计算机进行远程控制，如窃取系统信息、强制远程关机、窃取用户的QQ密码等。同时病毒还会记录用户的键盘操作，从而造成泄密。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.执行Regedit.exe打开注册表编辑器。

2.Win2000/XP操作系统下用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”，单击“进程”，Win9X系统下可使用第三方工具如Procview等进行类似的操作。

3.在进程列表中找到“Internet.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

4.在进程列表中找到“Image.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉操作系统目录（Win2000/XP系统默认为C:\Windows\System32或C:\Winnt\System32，Win9X系统默认为C:\Windows\System）下的ETHorse.dll、ETImg.ocx、Image.exe和MSWINSCK.ocx4个文件。

3.删除Windows安装目录（默认为C:\Windows或C:\Winnt）下的EhKey.dll、Expand.exe和Internet.exe3个文件。

三、清理注册表中的病毒项目

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到Internet一项，删除。

2.打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT，删除Internet.jpg子项及其下所有内容。

3.打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\.jpg，在右边的窗口中双击“默认值”，将内容修改为“jpegfile”，以修复JPEG图像的文件关联。

4.打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{871C5380-42A0-1069-A2EA-08002B30309D}\shell\OpenHomePage\Command，在右边的窗口中双击“默认值”，将其值修改为IE程序的所在路径（一般为“C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe”），修复IE的启动链接。

使用“QQ在线杀毒”清除病毒

对于一般用户，也可打开QQ软件主界面上的“互动空间”，点击“瑞星在线杀毒”链接，对计算机上的病毒进行彻底查杀。

瑞星提示：当收到不明文件时，一定要用最新版本的杀毒软件进行病毒扫描，以免被病毒感染。瑞星杀毒软件17.15.40以上版本可有效清除此病毒。



试用办公备

移花接木，让画图程序更强大

■辽宁 QS

Windows系统自带的画图程序，虽然赶不上Photoshop等第三方图像处理软件功能那么强大，但因其是系统自带，方便小巧，也深受用户的喜爱。默认情况下，Windows 2000操作系统中的画图程序，仅仅能处理"BMP"格式的图片，**如图1**所示，而Windows XP/2003操作系统中的画图程序不但可处理"BMP"格式的图片，而且可处理"JPG"、"GIF"、"PNG"、"ICO"等格式的图片。那么，同是微软的Windows操作系统，差距咋这么大呢？

这主要是因为在Windows XP/2003操作系统中，微软新增加了一个动态链接库，它包括了处理各种图片文件的功能。那么，我们能不能来一个移花接木，将Windows XP/2003操作系统中的画图程序移植到Windows 2000操作系统中，让Windows2000的画图功能更强大呢？答案是肯定的，而且十分简单。


图1


图2


图3

第1步：在Windows XP或Windows 2003操作系统中，点击"开始"→"搜索"，搜索"mspaint.exe"（324kB）和"GdiPlus.dll"（1.63MB）这两个文件，找到后复制一下，备用。

第2步：转到Windows 2000操作系统，在C盘根目录新建一个名为"1"的文件夹，将"mspaint.exe"和"GdiPlus.dll"拷贝到其中。

第3步：点击"开始"→"运行"，在弹出的运行对话框中键入"CMD"，回车后打开命令行窗口，在命令行窗口中依次键入以下命令，**如图2**所示：

replace C:\1\mspaint.exe D:\Windows\system32　　replace /A C:\1\GdiPlus.dll D:\Windows\system32

replace /A C:\1\mspaint.exe D:\Windows\system32\dllcache　（**注** D:\Windows是Windows安装目录）

小提示：Windows 2000默认开启了WFP文件保护功能，我们无法使用常规的拷贝、粘贴命令来替换系统文件，如果按常规的方法进行拷贝覆盖，系统马上就会用备份的文件进行恢复，达不到我们替换的目的。而"replace"命令可在WFP开启的情况下进行文件替换，命令格式为："replace 源文件的路径及文件名 目标文件的路径"。参数"/A"的意思是"添加文件"，详细的帮助可在命令提示符后键入"replace /？"来获得。

第4步：删除C盘根目录下的"1"文件夹。

好了，现在让我们再来看看画图程序是不是已支持其他图片格式了，**如图3**所示。

小提示：如果你在Windows 2000操作系统中，安装了Office，在安装Office的过程中，会安装几个插件，从而让画图程序支持"JPG"、"GIF"格式的文件，但不能支持"PNG"图片格式。而通过移植，上述文件格式都将得到支持。

一句话技巧

要想在Windows XP关机后自动清除虚拟内存文件PageFile.Sys，有两个办法。修改注册表法：打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management子键，把"ClearPageFileAtShutdown"DWORD值由1改为0即可，重启电脑后生效。修改组策略法：在"开始"→"运行"中输入"gpedit.msc"，打开组策略编辑器，依次找到"计算机配置"→"Windows设置"→"安全设置"→"本地策略"→"安全选项"，在右侧窗口中找到"清理虚拟内存页面文件"项，双击后将其设置为"已启用"即可。

辽宁 飒飒

相对QQ的嘈杂喧闹，MSN Messenger似乎显得更加安静有序些，因此许多公司或企业大多限制了QQ聊天，而让员工使用MSN Messenger之类的联系工具。然而威胁似是总隐藏于平静之中，当公司员工们在使用MSN Messenger聊天联系之时，或许个人隐私或公司机密正被一只黑手悄悄窃取。无数聊天信息偷窥和泄密事件的发生，让网络使用者不得不面对这样一个问题——安全聊天到底有多难？

谁在窃听你的MSN？

■贵州 冰河洗剑

一、赤裸裸的MSN Messenger聊天信息

相信上网者常常碰到这样的情况吧？当首次登录某个网站，输入用户帐号和密码并提交到网站服务器上时，总会弹出一个提醒对话框，告诉上网者通过网络传送的密码有可能被其他人查看到。普通上网用户可能早已对此习已为常了，并不觉得这是一件很危险的事情。

普通上网用户在面对一些网络传输数据的安全性时，并不很重视。一些网站登录密码、邮箱密码、FTP文件服务器密码、Telnet密码等，都是以明文的方式在网络中进行传输。这些密码在传输时，很有可能被一些恶意的人中途使用特殊的工具截获。或许由于实现的复杂性，密码被窃取的情况并不多见。然而当上网者在通过聊天工具传递的信息中涉及到一些机密资料或个人隐私时，这些信息却很可能被别人轻而易举地查看到！尤其是对于像MSN Messenger这类未对传递的数据信息进行加密的聊天软件，聊天信息可以说是赤裸裸地暴露于网络之中——不相信吗？下面来做个测试吧！

MSN Sniffer是一款专门的MSN Messenger聊天信息窃取软件，可以主动搜寻局域网中有执行了MSN Messenger的计算机，进而监控其所有对话内容。MSN Messenger用户的聊天信息将一字不漏地被这个软件截取下来，而MSN Messenger用户却浑然不觉！在使用MSN Sniffer前，还必须安装一个叫作WinPcap的网络协议包，软件才可以正常使用。

WinPcap库是一个标准接口，使以太网设备可以作为网络分析器使用。微软把它从SP2中删除，是出于安全考虑。这阻止了破坏者利用系统的漏洞，将WinPcap用于嗅探网络。但恶意攻击者仍然可以安装WinPcap库，任何用户如果需要时可以自行安装。

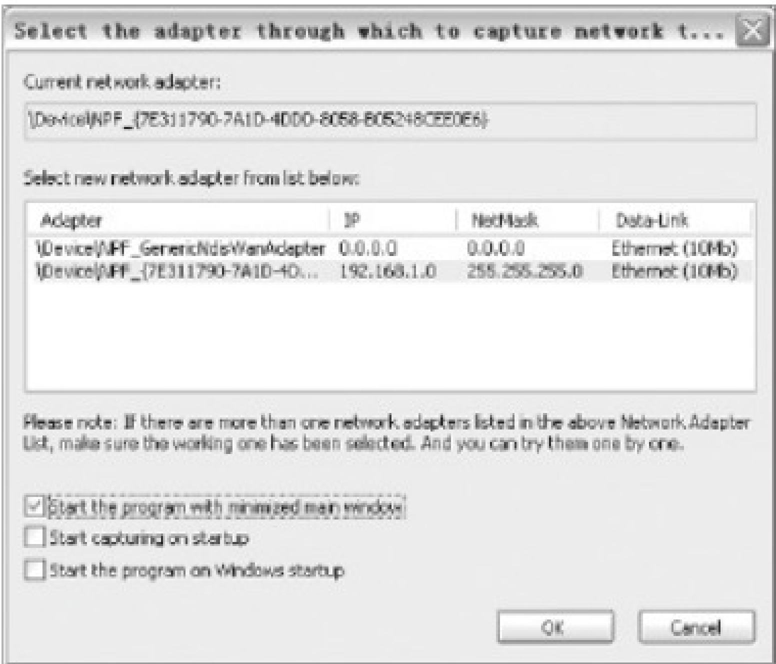


图1

安装启动软件后，点击界面工具栏中的“Config”按钮，打开设置对话窗口。在这里可以看到软件检测到的网络连接情况。在中间的列表窗口中选择当前使用的网卡，一般可以选择网关的网站，也可以指定要监视的某台主机的网卡（如图1）。另外还有3个选项，第一个选项用来设置最小化MSN Sniffer软件窗口，在后台秘密窃取其他MSN Messenger聊天用户信息；第二个和第三个选项是设置软件随Windows系统启动自动运行并进行聊天信息内容监视的。

设置完毕后返回主界面，想监视MSN Messenger聊天内容时，只需先启动MSN Sniffer，然后点击“Start”按钮就可开始监视。在上面的列表窗口中可显示正在进行MSN Messenger通信的主机列表，并可以看到局域网内此MSN Messenger用户的IP地址，以及MSN Messenger软件在通讯时使用的端口和在“User”栏中显示了该MSN Messenger用户的昵称与邮箱地址，只可惜软件不能显示中文昵称。最重要的是“Messenger”栏，在这里显示的是软件截取到的聊天信息数目。从上面的列表框中双击任一个正在监控中的聊天用户，下方的窗口中即可看到详细的聊天信息内容。中间还有一个“Auto Refresh”选项，可以让监控屏幕自动更新显示所监视到的内容。

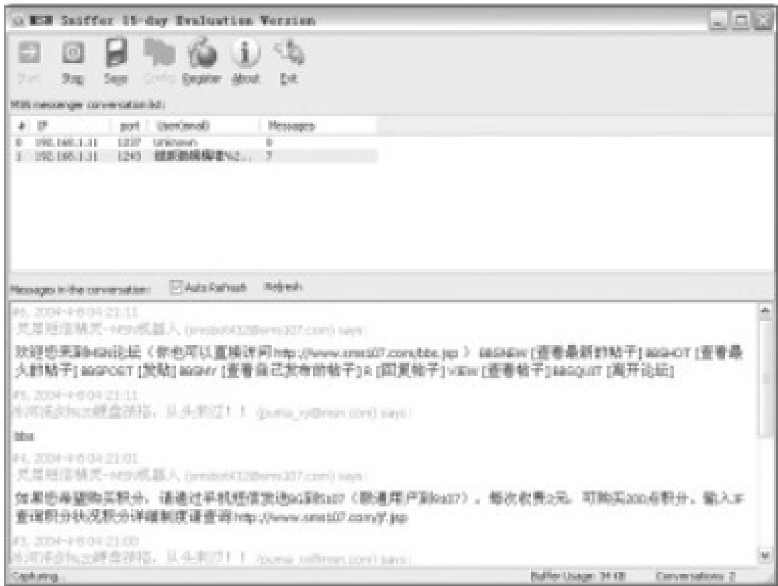


图2

可以看到此时我们已经截取到了一个用户的7条聊天信息（如图2），如果聊天信息中包含有用户的银行帐号、邮件密码等机密信息的话，被窃视者将一览无余。注册过的软件可以同时监视多个聊天用户的聊天发送信

息，并且不受聊天信息长短和数目的限制。如果想保存所监视到的聊天内容时，只需点击工具栏上的“Save”按钮，即可将所有监视的聊天记录保存为HTM格式的网页文件。

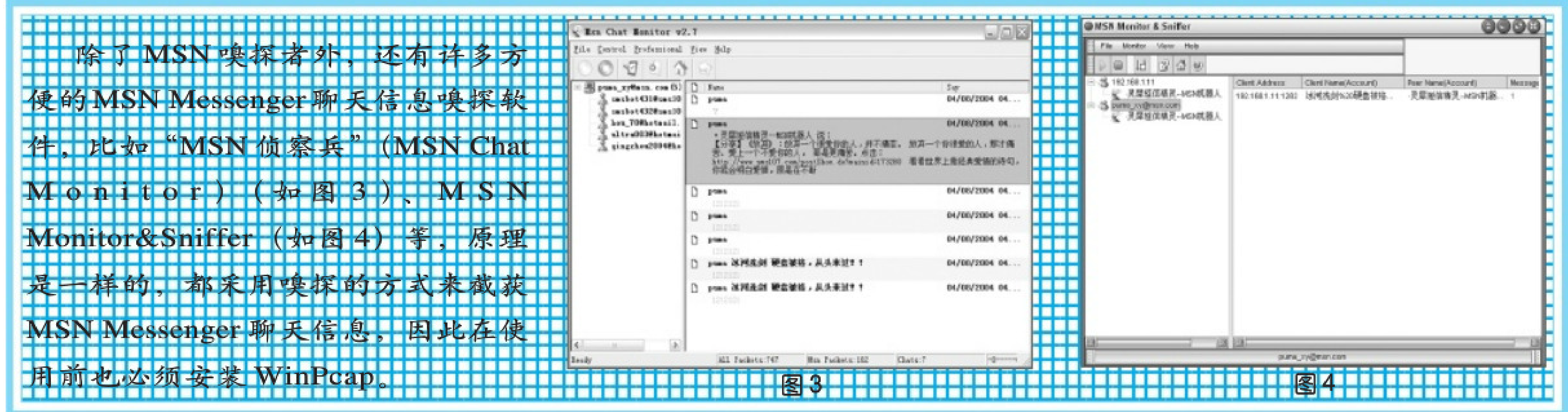


图3　图4

二、为MSN Messenger聊天信息加密吧

从上面的测试中可以清楚地看见，所有MSN用户的聊天信息都是赤裸裸地暴露在恶意攻击者眼前的。很多MSN Messenger用户一定已经惊出一身冷汗来了吧！也许你曾在上班时间和同事在MSN Messenger议论过老板的不是，也许你曾把公司的机密资料在MSN Messenger中传输……总之，知道明文的网络数据传输是有多么的危险了吧！不过你知道得还不算太晚，亡羊补牢，赶快为你的MSN Messenger聊天信息加密吧！

SimpLite-MSN是一个专门针对MSN Messenger的聊天信息加密程序，提供了2048bit字符串长度加密功能，符合美国国防等级安全要求，能为MSN Messenger的交谈内容提供良好的隐蔽效果。它首先对用户通过MSN Messenger交谈的文字进行加密，然后再发送给MSN Messenger好友；当好友接收到加密信息后，使用SimpLite-MSN进行解密，就可以还原出你发送的正常信息了。由于解密信息的密钥是掌握到好友手中的，因此即使其他人截取到了你发送给好友的信息，也无法对它进行还原解密！

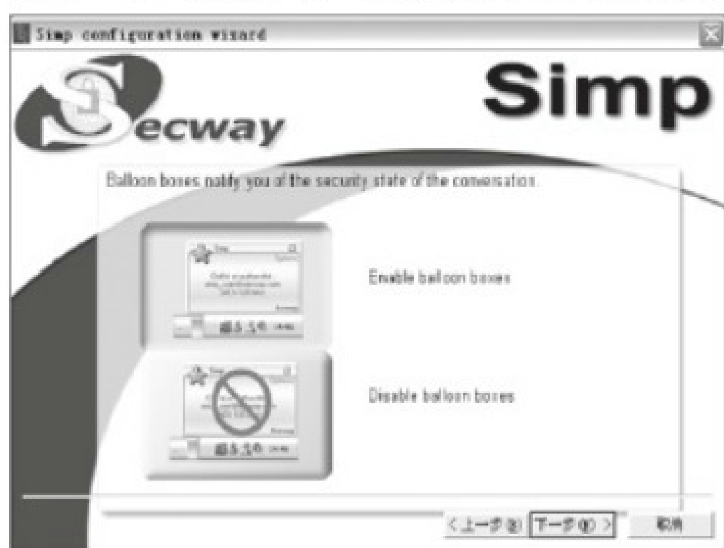


图5



图6



图7

软件安装完毕后初次运行时会弹出一个设置向导对话窗口，按窗口向导提示点击下一步，依次完成加密提醒设置（如图5）、网络设置、客户端选择即可。基本设置完毕后软件开始运行，并进入密钥设置向导步骤（如图6）。点击下一步按钮后，出现密钥设置对话框，在“Name”和“Account”中输入用户的名字和要建立的帐号；然后再设置密钥的加密级别和类型，有“RSA-1024bit”和“RSA-2048bit”两种类型可以选择，当然是RSA-2048bit的安全性要更高一些（如图7）。“Service”项是用来设置加密的服务程序的，这里只选择MSN就可以了。

点击下一步后要求输入密钥密码，要求密码最少为8位（如图8）。继续点击下一步后，软件就开始随机生成密钥（如图9），生成完毕后最后将显示密钥的十六进制代码（如图10）。



图8



图9



图10

安装设置完毕后，再次启动SimpLite-MSN时，首先会要求输入刚才设置的用户密码（如图11）。密码验证无误后，即可在进入软件界面的同时启动MSN Messenger，在中间的列表窗口中可以看到此时设置了密钥的MSN用户名及其密钥方式、用户ID号和加密哈希值等信息（如图12）。双击用户名帐号后即可对其属性等进行设置。



图11

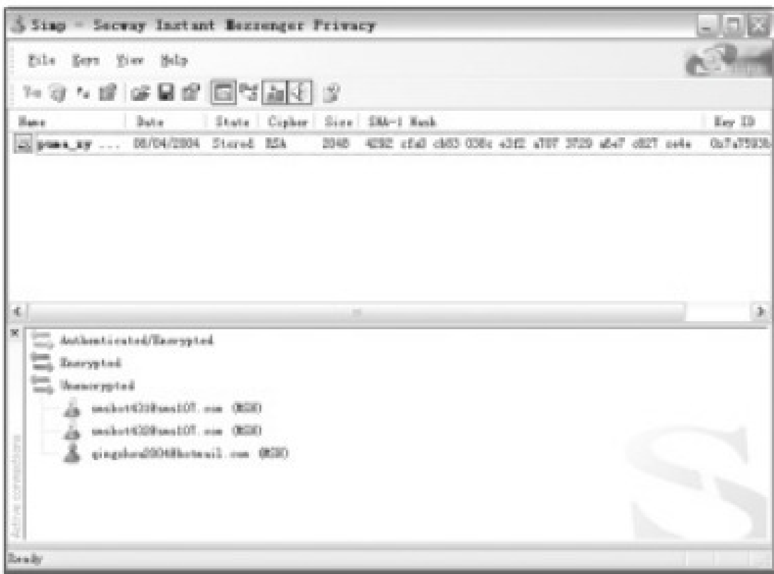


图12

在下方的提示窗口中用不同的颜色对不同的通信方式进行了区别：其中红色是指未经加密的帐号；蓝色代表经过加密的帐号；绿色则代表双方已通过密钥认证，此时双方的密钥代码都会显示出来，而来往的消息则会以绿色显示。其中红色是不安全的通信状态，此时的聊天内容有可能会被其他人截获；而绿色则表示安全的通信状态；蓝色用户表示需要通过密钥认证，才能得到可靠的安全保护。

此时当我们在MSN Messenger中双击某个好友头像打开聊天窗口时，可以看到SimpLite-MSN中也已经有了反应，会弹出一个提示框，显示用户聊天没有经过加密（如图13）。这是为什么呢？要进行安全的聊天，要求双方都安装SimpLite-MSN软件才行。当安装了SimpLite-MSN的用户在进行对话时，首先会弹出一个密钥接收对话框，确定后双方才可以正常通话，而此时通话的内容已经经过加密了。

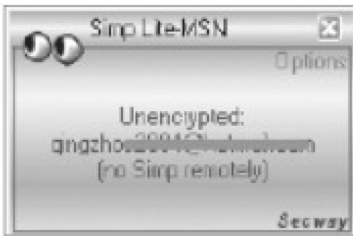


图13

三、揪出偷窥MSN聊天的黑手

从上面我们可以知道，截获查看MSN Messenger聊天内容的软件实施过程，实际上就是一个嗅探监听数据的过程。对MSN聊天信息进行加密，只是一种被动的防范过程，其实我们完全可以主动出击，通过一些反嗅探的软件来查出隐藏在局域网中嗅探MSN聊天信息的黑手。

进行嗅探的前提是要让本机的网卡工作于"混杂模式"，这就是局域网中发生了嗅探的一个重要特征。也就是说，要防止局域网中有人执行了上面的MSN Sniffer之类的嗅探软件，可以检测网络中是否有网卡处于混杂模式。有一款比较好用的工具叫作"Asniff"（http://www.asniff.com/download/ABrowser.exe）。



图12



图12

嗅探的原理

在以HUB连接的广播型局域网中，每一台电脑发出的数据包，都可以被其它的电脑接收到。当某个网卡接收到一个数据包的时候，系统会分析数据目的IP和MAC地址，如果不是本机的地址，系统就会丢弃这个数据包而不进行处理。但是我们可以通过设置来更改系统中网卡的工作模式，使其处于"混杂模式"下，这样无论接收到的数据包目的地是否为本机，系统都将对数据包进行处理，于是就达到了嗅探数据的目的。

"Asniff"包含了多款网络攻击与安全工具，启动软件并登录后，选择列表中的"DetectSniff"组件（如图14），这个组件可以检测局域网内是否存在嗅探器的工具。使用很简单，运行后勾选用来检测的网卡，然后点击"Start"按钮即可（如图15）。被检测出处于混杂模式并可能启动了嗅探器的网卡IP地址将显示在"处于混杂模式的地址"列表中。通过IP地址就可以揪出正在嗅探聊天信息的恶意用户来了！

四、安全聊天真的很难吗？

文章写到这儿，相信大家已经有了答案。也许一些读者会庆幸，还好我不用MSN Messenger来聊天。但是可以这样说，大部份的聊天软件都存在着被窃听的可能性，在国外网站上很容易获得针对ICQ、AIM之类的主流聊天软件的嗅探程序。尽管目前国内流行的部分聊天软件还暂时没有被嗅探的危险，但是随着嗅探工具逐步在国内被传播以及汉化，必然会波及到我们常用的QQ、UC等聊天软件。因此笔者建议大家应该尽量多关注相关的安全信息，及时安装补丁以及使用相应的防范工具，才是安全聊天的有力保障。

网友大象是个旅游爱好者，想在"五一"彻底放松，去享受一下国外的阳光就成了我们网上聊天谈论最多的内容了。这小子倒也行动迅速，前一天还在网上和我说穷来着，第二天就收到短信说他已经在机场，准备出发去那个什么马尔代夫来个"5日潇洒日光游"……长假过完了，他也回来了，视频里的他红光满面（晒多了）。我手指头不停地在键盘上敲击，向他探索异域见闻，谁知道这小子突然给了一句"……累呀，坐飞机累，游泳累，跟团走着满世界看花也累，看沙滩比基尼MM更累……"不过还好，他用自己的F717拍了不少好PP准备珍藏起来，可是累得已经不愿意出门跑去2站路外的数码洗相店了，问我有没有少花钱且不用跑腿的网上冲印店。呵呵，说来也巧，我以前还真在几个在线冲印商店洗过一些照片，现在就一并介绍一下吧。

冲印"黄金周"的欢乐点滴

——网络数码冲印指南

■深圳 花布老虎

网站挑选

随着数码相机的普及，以往的胶卷冲印已经逐渐被数码照片冲印所取代，所以现在很多冲印店都开设了数码冲印的服务，不过还是要将自己的数码卡或者装满数码照片的光盘提供给他们以便冲印。然而网络化的普及和网络应用技术的提高，使众多冲印公司将原有的业务从线下转移到了网上，我们可以足不出户地享受线上冲印，并且有送货到家的便利。现在网上可以提供在线数码冲印的网站很多，根据笔者的收集，以北京、上海和深圳等发达城市居多，主要有以下一些网站。

北京

易冲网：www.yi-chong.com
易拍网：www.e-pic.com
中国图片社：www.xizhaopian.com

上海

点彩网：www.dotcolor.com
迪派：www.dplab.com.cn
冲易：www.otopic.com

广州

雅图：www.uphoto.com.cn

深圳

希望冲印：www.printhope.com
美忆：www.mypic.com.cn
乐富：www.lft.i-photo.cn

其他城市

杭州：www.picvan.cn
西安：www.xbsmcy.com
成都：photo.tfol.com
潍坊：www.jqlphoto.com
哈尔滨：www.hrbphoto.com
南京：www.photonet.cn
东莞：www.topfancy.com
武汉：bestphoto.wuhan.net.cn
海南：www.any-print.com
郑州：photo.shangdu.com
青岛：www.poko.cn
福建莆田：www.nfphoto.net



目前网络上还有很多的此类网站，在如此众多的选择面前，将我们的"靓照"交给谁更放心呢？笔者通过将自己的照片在以上几个数码冲印网站冲印后，进行了比较。

冲印质量

冲洗照片，自然最在乎的是冲洗出来的效果，有一套良好的冲洗流程和方法能令你的相片最好地还原色彩、饱和度，为你的照片增色不少；相反，如果冲印方法简陋或者不规范，则有可能让你的照片成为"鬼片"，先不说你看着难受，就是算算白白花出去的银子都让你心疼。

照片冲洗的质量最主要的取决于4个因素：相纸、冲洗配液（药水）、人工、机器。

一般机器最重要！新机器由于刚刚投入使用，系统磨合不是很好；老机器过于陈旧，所以冲出来的东西都不会很好。最好的是冲洗过80～100卷，或者500张以上的"壮年期"机器。其性能稳定，而且部件磨合较好，冲出来的效果最好！而网上冲印，因为我们无法亲临现场观摩，所以无法

确定人工技能和药水配比的好坏，当然还有机器的新旧。我们可以选择的只有相纸和看看有经验的网友的评价。

关于冲印相纸，在这次笔者的调查中，每个网站使用的都有些差别。有些使用富士或者柯尼卡相纸，当然这些不错，不过目前数码照片冲印市场上选择的主流还是柯达相纸，其中尤其以柯达皇家相纸还原色彩逼真、耐收藏、具有油画效果等特点，备受数码爱好者的推崇。在下表的冲印网站里，基本上均采用柯达数码相纸，值得称道的是，雅图网（图1）和点彩网（图2）等使用的是柯达皇家数码相纸。


图1


图2



图3

有好的相纸自然决定了好的品质，所以雅图和点彩及派迪在数码网友中的口碑还是不错的。当然如果你是个超级的摄影爱好者，如果不在意价格等因素，那么中国图片社下属的“洗照片”网是一个不错的选择（图3）。相信有中国摄影协会和中国图片社的大力支持，它冲洗出来的效果一定不会马虎。

价格比较

网站名称		雅图	迪派	希望冲印	美忆	冲易	点彩	易拍
公司所在地		广州	上海	深圳	深圳	上海	上海	北京
相册大小		10MB	50MB	不详		30MB	50MB	10MB
选用相纸		柯达皇家	柯达皇家	柯达	柯达皇家	柯达	柯达皇家	不详
支付方式	网上支付	√	√	√	√	√	√	√
	充值卡	√	√	√	√	√	√	√
	银行转账	√	√	√	√	√	√	√
	货到付款	广州	上海	深圳	深圳	上海	上海	北京
	邮政汇款	√	√	√	√	√	√	√
配送服务	快递	5	5	8	5	免费	6	平信1元
	邮寄	10	6	10	10	不详	20	无
	自取	免费	免费	免费	免费	不详	免费	免费
冲印价格	3R（5寸）	0.55	0.7	0.5	不详	0.8	0.65	0.6
	4R（6寸）	0.75	0.9	0.7	0.9	0.9	0.7	1
	5R（7寸）	1.6	2	1.5	2	2	1.4	5
	8R（10寸）	5	8	3.5	11	11	9	8

选择网上冲印最重要的一个初衷就是图方便和便宜。在方便方面，各个网站均提供了网上网下多渠道的支付环境和送货上门的服务。不过由于都是委托例如邮政局等第三方来办理，所以速度不好把控。

但是作为一个精明的消费者，价格的敏感性还是很重要的。网上冲印的价格主要由2个方面构成，一个是你冲印照片的单价，另外就是送货费用了。有些网站，如冲易网提供免费的邮寄服务；而邮费较低的网站，虽然单价较高，不过对于只冲5～10张、数量较少的朋友是一个好的选择。对于有些需要冲印几十上百张的朋友，可选择单价较低的网站，虽然有的收取的递送费用较高，不过从整体考虑还是很具有吸引力的。

网上冲印成本计算

（本地冲印单价×冲印张数＋交通费）－（网上冲印单价×冲印张数＋邮费）＝A。

如果A>0，那么你选择该网站冲印是一个明智的选择；如果A<0，则不妨考虑去本地的数码冲印店，从经济方便来说会比较好。

笔者根据自己的调查和实践，对几家信誉良好又比较正规的数码冲印网站作了一个对比，各位网友们可以参考一下。

网上冲印步步来

了解了如何选择数码冲印网站，那么我们现在就来一次实战，亲身体验网上数码冲印的魅力。在此我们以广东的“雅图”为例。

第一步：成为雅图的用户

打开雅图网的网页http://www.uphoto.com.cn,点击注册认真填写资料成为雅图的用户（图4）。作为正式用户，拥有了10MB的永久相册空间和无限量的分类相册，可以把你所有珍藏的照片都放在这里寄存。


图4

第二步：上传照片到分类相册

登录雅图，根据系统提示新建相册，上传图片到相册中。雅图提供了两种上传工具，一种是通过网页浏览上传（图5），一次最多可传20张；另一种是批量上传工具（图6），该工具具有缩略图浏览的功能，可打包上传。具体实施大家根据自己的喜好来选择即可。

第三步：冲印

在相册里选择要冲印的图片，然后点“冲印”按钮进入尺寸选取页面。雅图为我们提供了最适合该照片精度的冲印方案——红X表示精度无法达到的冲印效果，绿√表示精度可以达到的冲印尺寸(图7)。大家可以根据自己的喜好来自由选取希望冲印的大小以及数量。然后点击网页右下角的“购物车”按钮。确认无误后进入下一步，选择递送方式和照片的冲印要求后，再依次填写好收货人的名字和地址及送货方式，点击“结算”按钮完成最后的结算及付款。冲洗照片的工作完成了！接下来我们就可以在家耐心等待洗好的数码照片到来了。



图5

雅图除了为我们提供了数码相片的冲印服务外，还提供礼品的制作服务。我们可以根据个人的喜好，将自己的照片做成杂志封面，或者是印在咖啡杯及T-shirt上面，操作方式与冲印照片是一样的，不同之处是在我们选取照片之后要点击“精美礼品”按钮。



图6

数码冲印前景

随着数码相机的价格一再“跳楼”、宽带网络的迅速普及，网上数码冲印首先在北京、上海等大城市起步，于短短两三年就迅速在有一定经济实力的中小城市中蔓延开来。这种“宽带＋服务＋电子商务”的成功模式给新经济的拥护者以莫大的信心。根据有关报道的专家预测：内地的数码冲印市场在今后几年中将以100%以上的增长率迅速增长。据笔者调查，在北京的几家数码冲印店，网上冲印的业务已达到业务总量的40%～80%。由此可见，网上冲印市场前景非常可观。网上数码冲印作为全新网络生活体验，有着诸多吸引人的优势。

网上冲印优势之一：节省时间。传统的照片冲印过程中，用户至少有2次外出时间，考虑路程和天气等因素，会损失大量的时间。对于选择快节奏生活方式的都市白领和新新人类来说，谋杀时间＝图财害命。而选择网上冲印数码照片，我们可以足不出户即可完成送资料、取相片的工作，省时又省力。在网上冲印操作中，人性化的界面和网上服务亲情平台也为普通用户提供了便捷化的服务。多种付费方式与配送模式以及短信(电子邮件)通知发货等便民措施，能为用户最大限度地节约时间。

网上冲印优势之二：降低价格。合适的价格使得网上冲印更加平民化。数码冲印从品质和价格上均优于采用彩色喷墨打印机实现的数码打印输出。现在，网上数码冲印照片的价格已经和传统胶卷＋冲洗模式相差无几，甚至更便宜，从而为大多数消费者所接受。从商家角度来看由于省去了店面上的开销，因此网上冲印所提供的价格往往比数码冲印店更加优惠，让利于消费者。仅以北京为例，一张普通6英寸（4R）照片，如果采用传统胶卷＋冲印，需要1.2元左右，到数码冲印商店冲洗则需要1元左右，而采用网上冲印最低只需0.6元！

尺寸：3R(3x5寸)　数量：1　设定全部　放进购物车

尺寸	冲印质量	价格(元)	数量
3R(3x5寸)	× 太低	0.5500	0
4R(4x6寸)	× 太低	0.7500	1
5R(5x7寸)	× 太低	1.6000	0
6R(6x8寸)	× 太低	4.0000	0
8R(8×10寸)	× 太低	5.0000	0
4D4(4.48×6寸)	√ 推荐	0.7500	0
4c(5.3×4寸)	√ 推荐	0.7000	0
5D(5×6.65寸)	× 太低	1.5000	0
8R(8×12寸)	× 太低	5.8000	0
铁图相(一套4张)	× 太低	4.0000	0
证件照大一寸(一套4张)	× 太低	5.0000	0
书签(一套2张)	× 太低	3.0000	0
年历卡(pvc)	× 太低	12.0000	0
证件照小一寸(一套8张)	× 太低	5.0000	0
test	√ 推荐	0.0100	0

261 X 354 象素

79kb

图7

网上冲印优势之三：提高质量。只要用户提供的照片分辨率足够高，网上冲印不会因为冲印过程而导致相片的清晰度下降，相反可以对原照片素材做专业的色彩处理，而且提供多套可以解决的方案，能及时地告知我们的照片可以冲洗到多大的尺寸。这样一目了然，可以为我们省去很多费力不讨好的无用功。

网上冲印优势之四：多元化的服务。除了可以在线冲印数码照片外，网上冲印店还可向用户提供各种多元化、个性化的数码增值服务，包括使用数码照片制作马克杯、马克盘、台历和挂历等。在冲印过程中专业的冲印人员不但会对数码相片进行亮度、对比度以及曝光不足等修正，而且能把数字照片刻录成多媒体光盘(PhotoCD)或可以播放的VCD，对于那些不能熟练地使用图像处理软件的用户，无疑具有非常大的吸引力。

结语

面对着这么多的优点和便利，一周后大象收到了配送公司给他送来的数码照片，马上激动地上网将这个好消息发QQ告诉我。并且一再表决心：以后数码照片都在网上冲印了！呵呵，各位读者，你们尝试过网上的数码冲印服务吗？如果没有，希望你也能像老虎一样积极地去尝试，相信你也会更加热爱我们的这个网络世界。

网罗天下

■北京 哈里菠萝



ROCKET MANIA

还记得我们的老朋友“BEJEWELED”(宝石迷情)吗?下面介绍的这位新朋友“ROCKET MANIA”在游戏性上可是跟它有得一拼哦!同样由ASTRAWARE公司带给我们的又一款全新益智类游戏ROCKET MANIA(中文译作《中国烟花》)。伴着古典的东方音乐,它将会带你进入一个异彩纷呈的烟花世界。



游戏的目的是改变画面中引线的方向(单击引线所在的方块),在规定时间内(画面中间的灯笼消失前)将左边的火柴与右边的火箭用引线巧妙地连接起来,就可以绽放出灿烂的烟花了。尽可能地用多根引线同时点燃多枚火箭将会赢得观众的赞叹声及掌声,分值也会更高,还可以得到众多道具——宝石(增加分数)、炸弹(炸掉附近的引线)、秒表(暂停时间)、火柴(策略模式专有,增加释放烟花的次数,最多到19次)。当然,这对玩家的智商也是一个挑战,笔者不才,最多同时点燃7枚火箭而已。祝大家点得尽兴,玩得开心^_^

网址: http://www.popcap.com/launchpage.php?theGame=rocketmania&src=big8



上帝的拇指·谎言的戒指

记得有句话是这样说的:“世间上最远的距离是什么?是男女之间的距离;那最近的距离呢?也是男女之间的距离。一份值得珍惜的感情,离得远却拉不断;但两人没感觉了,即使天天呆在一起,也是同床异梦。”我认为这真是真理——尤其在观看了下面这首Flash MV《上帝的拇指·谎言的戒指》后更是深信不疑。曲调虽然蕴涵着淡淡哀伤,但结尾对爱情的感悟不由得让人唏嘘。两地分居的生活让他们更浪漫、更坚强、更自信、更年轻、更珍惜感情与每一次表达的机会。正是这段距离,将他们的胸怀和世界同时延展,在改变生活观念与方式的同时,也改变着生活本身。所以有人会羡慕,在那特别的日子里,扳着手指头算着远道而来的礼物,怎么想都比从公路对面“快递”来的更珍贵——正如另一句名言所说:“Love就是一棵洋葱,你一片片地剥,总有那么一片会让你流泪的”。



谨以此音乐送给两地分居的恋人,以我最真诚的祝愿,希望钟情于你的人更疼爱你,你托付幸福的人更珍惜你!幸福美满,珍爱一生。

网址: http://www.91joy.com/flash/11414.htm



飞燕传说·空之章

相信许多人都玩过射击类型的游戏,其过程无非就是躲躲子弹、消灭敌人而已。日本同人游戏作品《东方妖妖梦》曾经被很多射击游戏爱好者奉为经典之作,而下面这款同人射击类游戏《飞燕传说·空之章》则无论在游戏性及BT度上均有过之而无不及。首先画面十分清新,合理的图层搭配,属于亮色调;精致的背景使人心旷神怡,无论是秋天的小屋、冬天的树林还是樱花小道,都有一种让人想身临其境的冲动。原创人物设定是4个MM,乖巧型、暴力型就看你的喜好啦。



因为游戏是日文的(需安装日文字库才能正常显示,否则为乱码显示),所以也搞不清楚剧情是怎样的。但是射击游戏的剧情本来就是为激斗作铺垫的,不清楚的话也不影响游戏进程,只要能将画面中的敌人统统轰至渣就行!小键盘区的“↑↓←→”控制方向,Z键发射子弹,V键发射特殊攻击。这里值得一提的是X键——由于游戏中提供了一套比较新颖的换枪系统设计,分为“风”“水”“地”“火”四大属性,玩家在吃了对应的属性宝物后,相应的子弹范围与攻击能力就会增加。可通过X键对4种属性的子弹进行切换!值得一提的是,被敌人击中后,不仅生命槽会减少,连当前使用的子弹威力也会减少。可能好不容易积攒到了最强火力,被“轻轻碰了一下”就又回到原点,着实让人不爽。获得最高分数是最终的目标,在面对满屏幕的敌人子弹面前,向上帝祈祷吧——愿主与你同在!

网址: http://www20.cds.ne.jp/~murasame/source/gd/edoma.zip



主流17英寸液晶显示器横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 小虫、别理我、答笛、魔之左手、狂暴鸭

专题导读

作为个人电脑的重要标志，经典的CRT显示器仿佛是永远也讲不完的话题，早年甚至常有人认为桌上那台敦实的CRT显示器就是电脑的全部。但发展才是IT不变的真理，想想看吧，PC的祖师爷IBM都可把PC事业部卖给联想，CRT显示器也该到给LCD让位的时候了。

2004年，LCD取代CRT显示器成为我们关注的重点，从那时开始，我们觉得LCD“走近了”个人电脑用户，然而仅仅是走近了而已。当时，主流15英寸LCD无论价格还是技术指标，都难以撼动廉价的17英寸CRT显示器，对大多数预算并不宽裕的中国PC用户来说，在LCD没有辐射、节约空间的诱惑和1500块钱的价格落差之间，如何抉择显而易见。

其实，衡量一样产品是否成为主流，最关键的标准就是价格是否成熟。在一年前的液晶显示器横评专题中（参见本刊2004年第10期），我们同时测试了15英寸和17英寸LCD，当时最便宜的17英寸LCD价格是3699元，最便宜的15英寸LCD价格是2899元。现在，主流的17英寸LCD只卖到2500元左右，2000元上下的产品也逐渐多起来，这实在是一个很容易让人心动的价位！

反观CRT显示器，近一年来不管技术还是价格基本都处于停滞状态，由于过于追求对成本的控制，许多“新”产品的显示品质甚至出现了倒退，只有三星、飞利浦、LG、优派等少数大厂还在努力维持这块市场。当然，对预算控制得特别严格的低端用户来说，CRT显示器还是成熟而明智的选择。“老兵不老，只是凋零”，曾经无限辉煌的CRT显示器的逐渐退场并不是它本身有什么不好，而是我们现在有了更好的选择——液晶显示器。

本专题将着力阐述目前主流17英寸LCD的技术、市场及产品现状，并针对相关产品进行详细评测，以期尽可能真实地将LCD的方方面面呈现给读者。同时我们也希望，在2006年的同一时期，我们可以和大家探讨19英寸LCD的问题。

液晶显示器的技术状况与发展趋势

大屏幕和快速响应是目前LCD（液晶显示器）发展的两大潮流。17英寸LCD取代15英寸产品成为主流后，虽然和17英寸CRT显示器仍然保持1000元以上的价差，但两相比较之下，17英寸LCD无疑更具吸引力。由于17英寸LCD采用1280×1024的面板，输出像素是17英寸CRT/15英寸液晶显示器（1024×768）的1.67倍。随着越来越多新的液晶生产线量产，大屏液晶的成本将得到有效控制，未来19英寸LCD的价格会越来越具有竞争力。虽然19英寸LCD使用的同样是1280×1024点阵的面板，但物理显示面积比17英寸LCD大24%，使用起来比后者要舒服得多。

响应时间不再是问题

整体响应时间方面，2004年同期产品均为16毫秒或25毫秒，现在8毫秒已成为主流指标，少数产品已达到4毫秒的惊人水平。8毫秒和16毫秒相比是一个巨大的跨越，它意味着能流畅地表现100fps（帧/秒）以上的动态画面，足以应付最苛刻的视频/游戏需求。我们测试过多款响应时间为8毫秒的LCD，它们即使和CRT显示器相比也不逊色，曾经最受诟病的图像拖尾问题不再成为用户选择LCD的障碍。随着液晶响应时间越来越短，灰阶响应（gray-to-gray）问题又被重新提起，灰阶响应追求在子像素256级灰阶中任意切换状态的能力，且不同层次、不同级数的灰阶，都必须缩短到一个较为理想的时间内。灰阶响应的要求比纯粹的黑～白转换要高得多，也更符合实际应用场景。

液晶的先天优势——分辨率、尺寸与环保

由于制造原理和CRT显示器不同，LCD在一些方面有先天优势。液晶面板的像素在制造完成后即固定不变，因此不存在CRT显示器上常见的几何变形和聚焦问题，分辨率则完全由点距决定（有时LCD看上去会模糊，这主要是相位或分辨率、刷新率设置不当造成的）。LCD的这两个特性使它特别适合于工程制图和办公用户。

由于没有硕大的显像管，LCD很容易设计成超薄型，重量很轻，能节省大量桌面空间。更重要的是，CRT显示器的尺寸标注是用“显像管”的对角线长度，17英寸CRT的实际显示面积一般只有15.8～16英寸，而更薄的LCD在相同尺寸下的物理显示面积比CRT显示器大得多。功耗方面，典型17英寸LCD工作状态下大约是45W，而17英寸CRT显示器则是80W左右。如果显示器每天工作6小时、每月工作20天，使用17英寸LCD将比17英寸CRT节电4.2度。

环保是LCD最重要的卖点，由于光源来自灯管而不是阴极射线管（CRT），LCD几乎没有电磁辐射。不过，在一些论坛上经常看到LCD用户抱怨一天工作下来眼睛比用CRT显示器难受得多，这其实是因为他们没有正确设置显示器的缘故。我们知道，人眼视力下降主要是由视觉疲劳引起的，而视觉疲劳主要由用眼时间、环境光线等因素决定，其中环境光线的影响最大，光线太亮或太暗都会让眼睛迅速疲劳。由于LCD的亮度比CRT要高得多，设置不当的话容易因光线太亮造成视觉疲

劳，引起眼睛酸痛等不适。但LCD的危害仅止于此，因为没有辐射，所以不会带来那些短时间内无法察觉的对人体的辐射伤害。CRT显示器引起不适一般是由于持续工作时间太长造成的（比如说超过10小时），它不仅会使眼睛酸痛，通常还伴随头晕、面部灼热等症状。

重新审视亮度、对比度与可视角度

在亮度和对比度方面应重新审视LCD。亮度方面LCD超过CRT显示器自不待言，许多LCD标示的对比度指标也比CRT高，比如三星173P+的对比度高达1500：1（**编者注：下期“新品初评”栏目中将介绍这款产品**）。但目前主流LCD的对比度实际表现很难达到CRT显示器的水平，在影调的层次和色彩细腻感方面普遍存在差距。LCD要得到全黑画面必须把背光全部阻挡，由于漏光现象总是在一定程度上存在，因此LCD在表现低阶（接近黑的部分）层次时非常吃力，我们这次测试的LCD产品普遍存在这个问题，如果经常需要处理低阶细节，LCD的效果并不好。LCD的高亮度对观赏视频和游戏无疑是有帮助的，但显示器毕竟和电视机不同，更多时候人们使用显示器是希望在近距离观察所有细节，亮度太高反而会增加视觉负担。

可视角度方面，今年测试的多款产品都有令人惊奇的表现，它们在视线单方向偏转45°时依然相当清楚。不过由于LCD背光本身存在方向性，因此可视角度无法到CRT显示器的水平，好在使用中要克服这个缺陷相对较容易。

以往LCD产品的亮度均匀性问题主要由于难以保证背光均匀造成，这个问题现在已得到较好解决。但随着LCD尺寸的提高，屏幕中心、边角与眼睛形成的夹角在增大，导致亮度（色彩）均匀性的实际表现有所下降，这种下降主要由可视角度引起，无法用色度计进行衡量，却会对用户的实际使用产生影响。

此外，液晶面板的像素是固定的，因此当输入信号并非最佳分辨率时，LCD的显示效果会明显下降。这是由于这时控制电路需要将画面放大或缩小成面板的分辨率，这对电路的要求极高，只有EIZO L565等少数高级别产品能在这种情况下保持相对满意的效果。

液晶显示器的市场形势

目前能提供液晶面板的厂商主要包括三星、LG-PHILIPS、友达光电（AU Optronics）、日立、夏普、华映、富士通、京东方、上广电等。专业显示器市场研究公司DisplaySearch最近的研究报告显示，2004全年液晶面板厂商的排名与先前预期基本吻合，但2005年TFT LCD市场将会发生很大变化。2005年七八月份冠捷科技将与飞利浦最终签署协定，接手后者的显示器和低端平板电视制造业务，与本身的OEM业务整合后，冠捷将登上全球第一大显示器厂商的位置，在TFT LCD厂商排名上也很可能一举超越三星。DisplaySearch预期2005年全球大尺寸TFT面板总出货量将达2.064亿片，较2004年成长49%，而中国台湾省的大尺寸面板总出货量可望达9000万片，超过韩国的8480万片，跃居全球大尺寸TFT面板产量首位。与国际大厂逐渐成熟的第六和第七代液晶生产线相比，中国内地液晶面板厂商仍在维持第四和第五代生产线，刚投产第五代生产线的京东方、上广电一开始就面临强大压力。第五代生产线在生产效率、成本控制方面不如第六代生产线，面对如今价格不断走低的LCD市场，其投资回收周期将大大延长，严重影响下一代生产线的投产速度和融资环境。

根据DisplaySearch的统计，2004年第三季度LCD全球出货量达1690万台，开始超过CRT显示器的1640万台。该公司表示，LCD已成为目前显示器市场主流，2005年LCD价格将迅速下调，LCD和CRT显示器的市场份额将会很快拉开距离。国内CBIResearch机构的调查显示，在2004年中国内地显示器市场销售比例中，CRT产品占77.1%，LCD占22.9%，前者仍有绝对优势。虽然一些其他来源的数据表明2004年第四季度中国内地LCD市场占有率已超过CRT显示器，但我们认为CBIResearch的数据更符合实际状况。我们预期，到2005年底，中国内地LCD市场占有率将比2004年有明显提升，达到可与CRT显示器平分秋色的水平。

2004年1月，夏普率先启动第六代液晶面板生产线；2004年7月，三星与索尼合作的第七代液晶生产线投产；2004年8月底，LG-PHILIPS启用第六代液晶面板工厂；2005年1月，友达光电第六代工厂的首片32英寸液晶电视面板下线点亮。2004年末2005年初，随着生产、切割技术更成熟的新一代液晶生产线产能大量释放，完全解决了先前面板供货不够稳定的问题。战火首先从尺寸更大的液晶电视燃起，而高端液晶电视的降价自然也波及到PC液晶显示器，主流17英寸LCD价位逐渐降到2500元左右甚至更低，15英寸产品几乎已退出市场。大尺寸的19英寸LCD则在3500元上下徘徊，即使是在3000元以下也有多款产品可供选择。在17英寸LCD成为主流后，其与17英寸CRT显示器之间的价格差约在1500元左右，相当于去年同期15英寸LCD和17英寸CRT显示器的关系。种种迹象表明，19英寸LCD的市场占有率将快速增长，但短期内不会超过17英寸LCD。我们乐观地估计，到2006年初，主流17英寸CRT显示器、17英寸LCD、19英寸LCD的价格底线将分别在900元、1800元、2800元左右。

虽然目前市场中已有不少3000元以内的19英寸液晶显示器，比如明基FP91G、美齐JT198A、玛雅M9等，但它们一般是16毫秒乃至25毫秒响应的产品，指标上明显不如主流17英寸液晶；而且从我们接触过的相关产品来看，无论是对比度、灰阶层次还是色彩，这些平价19英寸液晶的表现都与主流17英寸产品有明显差距，只能基本满足那些对色彩层次不很敏感、单纯追求屏幕面积的初级家庭和办公用户的要求。因此，考虑到产品价位、品牌选择、实用性等因素，我们这次的液晶横评仍针对主流17英寸产品。

本次横评我们邀请了市场上主要的液晶显示器厂商参加，要求每家厂商送测1台17英寸的市场主推产品（售价在2500元左右，原则上不高于3000元），送测样机应是正式零售产品，包装及附件（说明书、保修卡、连接线、驱动/软件光盘等）完整。大多数厂商都在我们的产品征集期内送来了各自主打的17英寸液晶显示器，有的厂商还送来了2款不同价位的产品。比较遗憾的是，Acer方面由于工作日程方面的原因，型号为AL1751的样机直到排版前一天才送到，未能加入本次测试；由于这是一款新上市的8毫秒（ms）产品，拥有时尚的外观和不错的指标，我们会在下期的“新品初评”栏目中介绍它。最后参测的17英寸液晶显示器共有10台，价格从1999元到2899元，具有很强的代表性，其中很多还是近期推出的8毫秒响应时间的新品，它们的详细介绍和点评见下文。

产品点评

（以送测时间先后为序）

编者注： 部分送测的样机由于并非全新的机器，可能在之前的使用中遗失了部分文档和附件。我们对文档、附件等项目的评分与产品点评均以送测样机为准。

三星720Nwz8

——健康概念继续延展

厂商名称： 三星电子（SAMSUNG）
产品型号： 720Nwz8　　**整体响应时间：** 8毫秒
参考售价： 2899元　　**咨询电话：** 800-810-5858
网址： www.samsung.com.cn



三星720Nwz8是最新的8毫秒液晶产品，相对于三星710系列来说，720Nwz8更突出娱乐性和时尚元素，采用了窄边框和小底座设计。这款产品最有特色的是其MagicGreen功能，三星称拥有这种技术的显示器具备释放负离子净化空气的能力。720Nwz8样机的边框和底座均采用银色边框，背面为黑色，其支撑架仅提供了俯仰调整功能，高度和左右角度均不可调。因为采用了内置变压器，因此其重量和屏幕厚度均较大。



这里应该就是释放“负离子”的位置

三星720Nwz8的调节按键隐藏在屏幕下方，目前有很多液晶显示器都采用类似设计，尽管让正面看起来更简洁，但不便于使用，可谓是有得必有失。

这款产品的最高亮度为300cd/m²，但对比度高达600：1，其左右和上下可视角度均为160°，在接近最大可视角度的位置下基本可保持色彩不变。除OSD菜单外，三星还提供了MagicTune（魔调）功能软件，可在Windows界面下完成OSD菜单中的调节功能，而其Natural Color色彩调整软件则可对显示器进行校正调节。让人不解的是，样机附带的光盘中提供了三星7系列和9系列多款LCD的驱动，却没有针对这款产品的驱动文件，也许因为产品太新的缘故。



MagicTune（魔调）功能软件

在测试中，720Nwz8在对比度、亮度均匀性、色阶方面表现一般，而可视角度和延迟时间的表现则相当出色。其文本显示效果中规中矩，图片显示和视频播放效果则较好，游戏测试中的表现也相当出色，但作为标注响应时间为8毫秒的高档产品，和其他8毫秒产品横向比较时略有差距。

样机的包装箱中没有详细的说明书，中文文档只有快速安装指南中的小段说明。尽管三星网站上宣称其通过了TCO'99认证，但在显

液晶显示器的评分项目和标准

在本次横向评测中，我们采用Matrox G200MMS作为测试用显卡（采用D-Sub连接，可同时输出到4台LCD），3D游戏测试中则采用ATI原厂RADEON X800 Pro（双头，同时输出到2台LCD），测试环境为日光灯的办公室环境。测试开始前，每台参测液晶显示器都先开机预热30分钟以上，安装好驱动程序和ICM/ICC色彩配置文件（如果厂商有提供的话），把桌面分辨率设为17英寸LCD的最高分辨率——1280×1024@60Hz，校准色温后，借助DisplayMate软件将亮度/对比度调到该产品的最佳状态。

对于一款液晶显示器来说，我们最关心的是其显示质量，然后是外观、易用性、附加功能和售后服务等；当然，价格也不容忽视。我们的评分标准包括4个大项（在具体项目说明中以权重表示）：

●显示质量（50%） ●外观及易用性（20%） ●规格与附加功能（10%） ●文档与售后服务（20%）

一、显示质量（分值：10分；权重：2.0）

对于一台液晶显示器来说，实际显示质量应当是最重要的，因此这里我们赋予的权重系数高达2.5。显示质量分为软件测试和应用测试两个部分，各占5分。

1.软件测试部分（共5分）

用Displaymate和Monitors Matter CheckScreen软件，对显示器的亮度/对比度、亮度均匀度、色彩、灰阶/色阶表现、分辨率、可视角度、响应时间（配合数码相机）等项目进行测试。这部分由两名以上的评测工程师分别打分，最后取平均值。

- 亮度对比度与亮度均匀度（1分）
- 灰阶/色阶表现（1分）
- 色彩（1分）
- 响应时间（1分）
- 可视角度与分辨率（1分）

注1：*我们会考察参测LCD在出厂状态/自动调整模式下的效果，并记录样机的暗点/亮点数目，但不作为评分标准，只在产品点评中加以说明。*

注2：*每台产品都测试1024×768、800×600等较低分辨率，其表现情况（特别是文本清晰程度）作为评分参考。*

2.应用测试部分（共5分）

由评测工程师和编辑对产品在文本、色彩/图像浏览、视频和游戏等应用环境下的表现进行打分。

- 文本（0.5分）

由于液晶显示器本身的技术特点，在最大分辨率下的文本显示相对于CRT显示器有着天然的优势，因此各种产品在这方面的表现差异并不大。我们制作了一个典型的带有各种表格和字体的Word文档和一个Web页面，主要考察文字边缘是否锐利、表格线是否有容易察觉的锯齿等。

- 彩色图样（1.5分）

选用5张高清晰度的彩色图片，考察LCD的图像显示质量和色彩表现力。

- 视频应用（1.5分）

为便于与去年液晶横评的产品进行比较，我们选取了和去年一样的DVD电影片断（《指环王——国王归来》），着重考察画面层次、整体色彩表现、高动态场景下的流畅度（与响应时间有紧密关系）。

- 游戏表现（1.5分）

采用典型的FPS（DOOM3）和赛车游戏（《极品飞车——地下狂飚》中的“奥林匹克公园”赛道），考察产品的游戏应用表现，特别注意色彩表现力和是否有明显的拖尾现象。

注3：*如果在测试中发现某款产品存在比较严重的问题（如稳定性），则首先与厂商技术人员联系，争取解决问题，时间允许的话更换一台新的样品。如果问题无法解决，且来不及更换样品，或者新样品仍然存在相同缺陷，且对于产品得分有较大影响，则会将其剔出评比范围。*

二、外观及易用性（10分，权重：0.8）

本项目考察各液晶显示器厂商从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力。

1.外观（3分）

由4名评测工程师和硬件栏目编辑分别进行外观评定打分，最后取平均值。

2.易用性（7分）

考察产品的防反射/抗眩光能力、OSD菜单设计（是否提供中文菜单）、按钮布局、是否提供自动调整、各种标志是否清晰可辨、是否能旋转、底座是否能升降、连接线缆是否方便、是否提供驱动和色彩配置文件。

三、规格与附加功能（10分，权重：0.4）

1.规格（4分）

考察参测液晶显示器的行频、通过的安规认证、提供的接口方式等。

2.功能（6分）

考察参测产品是否提供USB Hub、音箱、有特色的控制软件（比如屏幕旋转软件）等附加功能等。

四、文档与售后服务（10分，权重：0.8）

1.文档（2分）

随机附赠说明书、保修卡、驱动光盘等文档是否齐全，我们会特别关注是否有中文说明书。

2.售后服务（8分）

由于显示器本身可能出现的问题多半是用户无法自己解决的，因此其售后服务显得更为重要。较长的包换和保修时间、较快的服务响应速度和较宽松的服务时间（比如节假日、晚上）是高得分的基准。我们会在不同时段拨打厂商的售后服务/技术支持电话，考察服务情况，并确认其服务人员告知的服务时间与方式是否与厂商承诺标准一致。

五、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和/4（即最终得分用10分制表示）

六、产品点评与奖项设置

所有参测产品的分项得分及总分将以表格形式显示，我们会在专题文章的产品点评中给出参考意见，评估被测产品的整体表现和适用对象。本次横向评测设编辑选择奖1名，为总评得分较高，结合多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品；性价比推荐1～2名。

测试用软件说明



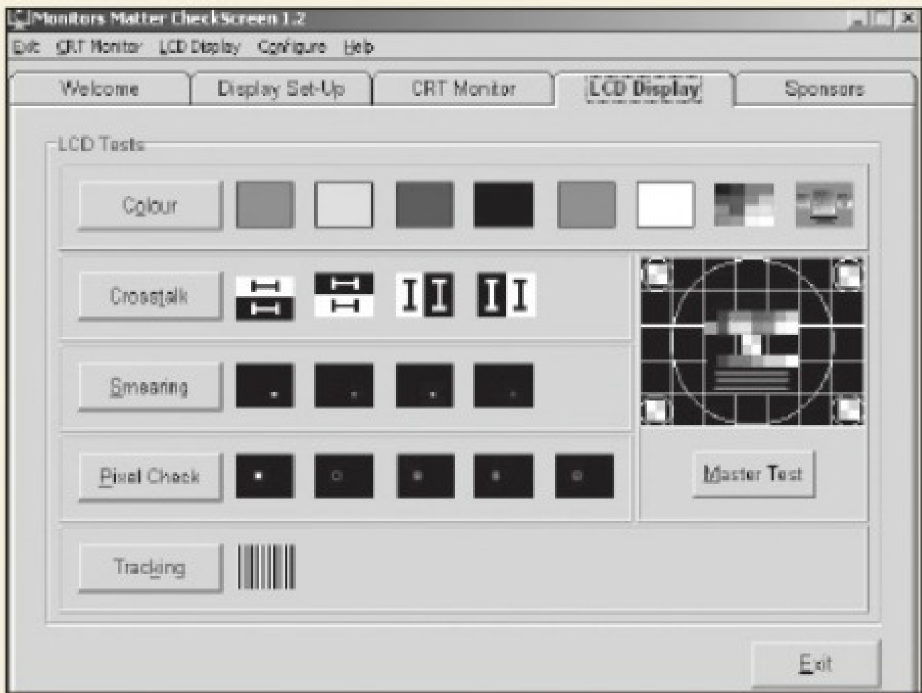
DisplayMate

DisplayMate

DisplayMate是一款专业的PC显示系统测试软件，由美国DisplayMate Technologies公司开发，目前最高版本是1.25。它是一款收费软件，授权金额为89美元。本次横评中，我们主要用它来调整LCD的亮度、对比度，测试亮度、对比度、亮度均匀性、色彩、灰阶/色阶表现、分辨率的实际表现。

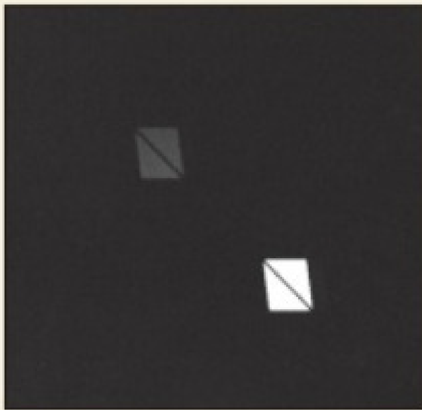
CheckScreen

CheckScreen是Monitors Matter Campaign公司出品的一款免费的显示器调试/测试软件，最新版本是1.2，这款2002年推出的软件已很久没有更新了。CheckScreen可测试LCD的色彩/灰度、串扰（Crosstalk）、响应时间（Smearing）、坏点（Pixel Check）、抗干扰（TraceKing）和主画面（Master Test），我们主要使用它检验响应时间。



CheckScreen

CheckScreen的Smearing测试通过变换屏幕上不同位置的亮块造成人眼“移动”的错觉，默认状态下相邻两个块的发光时间差大约4毫秒，我们可通过左右方向键改变移动速度（其实是改变发光块之间的距离），上下方向键改变颜色。对响应时间较长的显示器，当一个块发光时，由于前面几个块还未完全变暗，就会产生“拖尾”现象。之前我们曾在一些网站上看到在Smearing测试中用拍照方式来检验响应时间的做法，经过反复试验后我们得出结论，由于不能精确控制快门和亮块发光之间的关系，在这个测试中是不能用摄影办法得到基准响应时间数据的。


Smearing测试

对响应时间低于12毫秒的LCD来说，单个显示器的Smearing测试很难得到响应时间高低的概念，只有多台显示器放到一起比较才有意义。这次我们利用一块支持多头输出的G200 MMS显卡，同时输出到4台标称响应时间相同的显示器进行对比测试。

示器样品上没有找到相关标志。三星的网站和热线电话提供的服务比较齐全和正规，但由于其产品线非常长，因此相关信息的查找不是很方便。从最后的综合得分看，这款显示器整体上处于中等水平，这似乎与其相对较高的价格不符，如果价位能更平和一些，相信会竞争力会更强。

美格T7

——黑白同盟，镜面诱惑

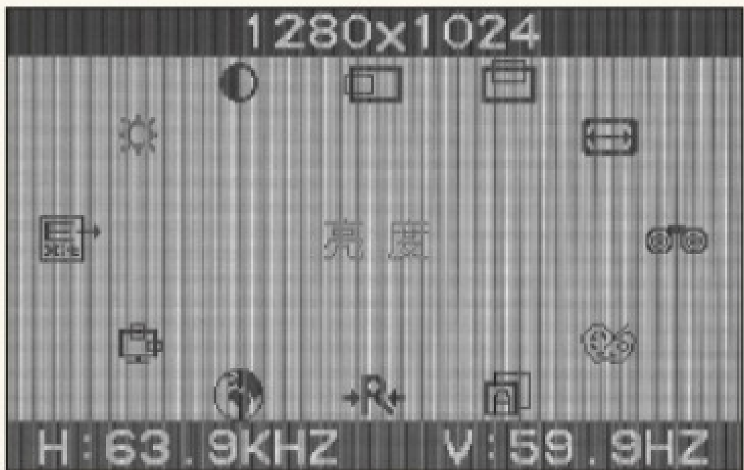


厂商名称： 美格中国（MAG）
产品型号： T7
整体响应时间： 8毫秒
参考售价： 2599元
咨询电话： 800-830-6285
网址： www.magchina.com

T7是美格最新高端LCD产品线“T”系列的主打型号，该系列目前包括T5、T6、T7、T9，编号的第二位数字代表显示尺寸。除16：10宽屏设计的T6外，该系列LCD都拥有美格最高端的8毫秒整体响应指标和独特的防护玻璃屏。


底座

T7采用黑色为主体的外壳，底座和OSD面板为银色，黑白色调的对比非常强烈。机身造型方正、线条硬朗，几乎没有弧线，除底部外的边框很窄，银色椭圆形金属镂空底座和机身搭配起来刚柔并济。和T9相比，T7没有采用亮银色漆，少了一分亮丽，多了一点沉稳。T7的底座安装方便，与机身连接的弧形充满动感。虽然是一款采用内置变压器的产品，T7机身的厚度控制得也相当好，背部中间和底座连接的部位凸起，四周布满长条形散热孔。OSD按钮位于机身底部，采用环形调节菜单，共有包括简体中文在内的11种语言可选。MeNU键兼具确定功能且没有退出键，因此必须回到EXIT或自动消失才可退出OSD菜单，对用户来说多少有些不便。



美格特色的环形调节菜单

T7的防护玻璃屏采用美格黑晶α涂层，可吸收大部分磁场辐射，并可通过偏振过滤装置吸收外部光线消除双影。玻璃屏覆盖了整个机身的正面，只在最下方留出OSD调节面板，因此前面板绝大部分就是一块光滑的玻璃，在增加美感的同时有效地保护容易受伤的显示面板。不过我们发现T7的玻璃屏有较明显的镜面效应，正面观察容易受到环境光反射的干扰，但稍微侧开一个角度就大有改善。


侧面看前面板的玻璃

T7的对比度典型值为500：1，比T9的800：1要低不少，可视角度也有所不如，但亮度略占上风。横向比较的话，T7的主要指标在8毫秒级17英寸显示器中也属于中上游水准，但考虑到玻璃屏和相对便宜的价格，T7的性价比还是相当高的。T7的对比度表现优良，在显示质量测试中成绩位于前茅。虽然整体显示效果并不是最优秀，通过防护玻璃后，T7的显示输出和其他产品相比更柔和一些，对需要在显示器前长时间工作的用户来说这是个好消息。



搬“砖”和挪“书”： 最近有两位同事搬家，其中一位是我们评测室的狂暴鸭。二位搬家的规模和情况都差不多，最难弄的就是电器，电脑当然也位列其中。狂暴鸭同学消费超前，3年前就购买了一台LCD成为液晶一族，搬家时自然轻松许多。另一位同事就没这么幸运了，重达二十多公斤的19英寸CRT显示器着实把他累得够呛，几层楼下来，气喘吁吁地跟和我们说：“我这是搬砖啊还是搬家啊？”狂暴鸭偷笑曰：“你是搬砖，俺是挪书。”



编辑选择奖 优派VA712

虽然优派VG和VA系列一成不变的外观难免让人有些“视觉疲劳”，但VA712极稳定的发挥让它毫无争议地获得本次横评的编辑选择奖。VA712优秀的显示质量给我们留下了深刻印象，虽然就目前来看，普及型的液晶显示器仍非专业图像处理的理想工具，但VA712仍是10款参测产品中最适合图像显示的选择。

VA712的易用性很好，内置扬声器、提供完整的保修组件、驱动及功能强大的软件；售后服务体现出知名厂商的实力，VA712三年全免费质保和7×24小时免费800技术支持电话并不多见，正是在这些周边支持上的优势让它脱颖而出。在我们历年的横评中，实践证明单方面突出的产品并不一定能获得最后胜利，而VA712则是一款出众、全面的产品。

此外，从“显示”这一本职工作来看，飞利浦170X5和美格T7也是相当出色的竞争者，170X5在文本显示方面甚至还要略优于VA712，如果不考虑其他因素，它们也是相当不错的选择。

性价比推荐：现代X17和美格T7

性价比是用户在选购产品时考虑得比较多的因素，本次横评虽然出现了像美齐JT178WP这样超低售价的产品，但综合实际表现，我们最后还是向读者们推荐现代X17和美格T7这两款产品。

它们显然都有着很强的实力，技术人员最为关心的“显示质量”及普通用户直接感受的“外观及易用性”两个大项里它们都有夺冠的资本；而正是在容易被忽略的另两个大项（附加功能、文档与服务）中的失利，才让它们遗憾地与总分第一失之交臂。总的来说，对那些将实用放在第一位的消费者来说，它们的确是很适合的选择。



现代X17

美格T7

参测产品得分一览表

测试项目	分项目	厂商	三星	美格	明基	优派	美齐	美齐	飞利浦	AOC	LG	现代
型号			720NW28	T7	FP71E+	VA712	JT178WP	JT178K	170X5	173F	L1750SQ	X17
参考价格（元）			2899	2599	2799	2799	1999	2499	2799	2588	2588	2599
显示质量（权重2.0）	软件测试（5分）		4.13	4.14	3.86	4.25	3.63	3.82	4.01	4.00	4.05	4.28
	应用测试	文本（0.5分）	0.41	0.43	0.41	0.41	0.42	0.43	0.42	0.43	0.41	0.42
		图片（1.5分）	1.23	1.23	1.18	1.25	1.02	1.11	1.17	1.18	1.14	1.25
		视频（1.5分）	1.26	1.31	1.20	1.28	1.06	1.20	1.24	1.24	1.28	1.26
		游戏（1.5分）	1.33	1.34	1.36	1.39	1.33	1.32	1.36	1.30	1.30	1.36
	显示质量总分		8.36	8.45	8.01	8.58	7.46	7.88	8.2	8.15	8.18	8.57
外观及易用性（权重0.8）	外观（3分）		2.50	2.58	2.28	2.25	2.13	2.01	2.61	2.55	2.45	2.66
	易用性（7分）		5.7	6.1	5.6	6.3	4.9	5.2	5.7	6.2	5.8	6.4
	外观及易用性总分		8.2	8.68	7.88	8.55	7.03	7.21	8.31	8.75	8.25	9.06
规格与附加功能（权重0.4）	规格（4分）		3.7	3.6	3.8	3.2	2.9	3.2	3.6	3.3	3.7	3.3
	附加功能（6分）		2	0	5.5	5.5	0	0	6	0	0.5	0.5
	规格与附加功能总分		5.7	3.6	9.3	8.7	2.9	3.2	9.6	3.3	4.2	3.8
文档与售后服务（权重0.8）	文档（2分）		0.5	0.9	1.05	1.25	0.7	0.7	0.6	0.8	0.9	0.8
	售后服务（8分）		5.75	6.7	5.1	7.5	5.5	5.5	5.7	7.3	5.2	5.6
	文档与售后服务总分		6.25	7.6	6.15	8.75	6.2	6.2	6.3	8.1	6.1	6.4
总分（各项得分加权值之和/4）			7.6125	7.641	7.8985	8.6175	6.501	6.792	8.147	7.535	7.285	7.627



明基FP71E+

——平淡见真功

厂商名称：明基电通（BenQ）
产品型号：FP71E+（17英寸）
整体响应时间：8毫秒
参考售价：2799元
咨询电话：0512-68073200
厂商主页：www.benq.com.cn

FP71E+属于明基的家用多媒体系列，风格活泼、时尚。它的顶部和左右边框相当紧凑，没有多余的装饰物，反衬出大面积的显示区域。液晶面板下方是扬声器，这一设计似乎成为家用多媒体系列的标志，不过多数家庭用户很少会使用显示器内置的小喇叭，其装饰性味道更重。FP71E+采用“前银后黑”色调搭配，金属感较强，橘黄色电源灯视觉效果很好。

FP71E+支持D-Sub和DVI双接口，在该价位的产品上比较少见。OSD按键被放置在显示器底部，按键手感一般，需较大力度，长时间调整时手指会有些疲劳。它的色温调节采用通俗的“泛蓝色”、“泛红色”说法来指代高低色温。8毫秒是它的技术亮点，要达到这一指标需要打开其“OverDrive”选项。OSD菜单中的附加功能比较实用，如文本“锐利度”选项，不过最大锐利等级下大号文字的边缘颗粒感明显增强，应视个人爱好使用。它拥有“Senseye（神彩）”技术，提供了标准/电影1/电影2/图片4种色彩模式，各模式的饱和度/对比度设置略有差异，以适应各类使用环境。

FP71E+在测试中的成绩并不张扬，各方面表现可用“中规中矩”来形容，无论文字、图像还是游戏视频表现都处于中游，不过我们相信大多数普通用户都不会在它身上感觉到有不可接受的缺陷。它的色彩略偏饱和，实际图片显示较艳丽。8毫秒响应时间让FP71E+的延迟现象变得非常轻微，对于游戏玩家来说，高动态画面中的“鬼影”从明基FP71E+开始便基本成为历史。



作为首批8毫秒 LCD的FP71E+虽已有了众多同类竞争对手，但醒目的8毫秒Logo还是让人回忆起当时的风光。

明基为这款产品提供1个月包换、1年免费维修的质保。除打印成册的说明书外，FP71E+的附件比较齐全，快速安装指南能指导我们安装好显示器并阅读光盘内的电子文档说明书；FP71E+还提供了重要的驱动（色彩配置文件）。明基的售后服务电话态度很好，周一至周五的工作时间均提供服务。

作为去年首批推出的8毫秒液晶产品之一，FP71E+的性能比较中庸，但快速的响应、出色的附加功能和活泼的外观风格，足以吸引注重响应时间和时尚的用户。

优派VA712

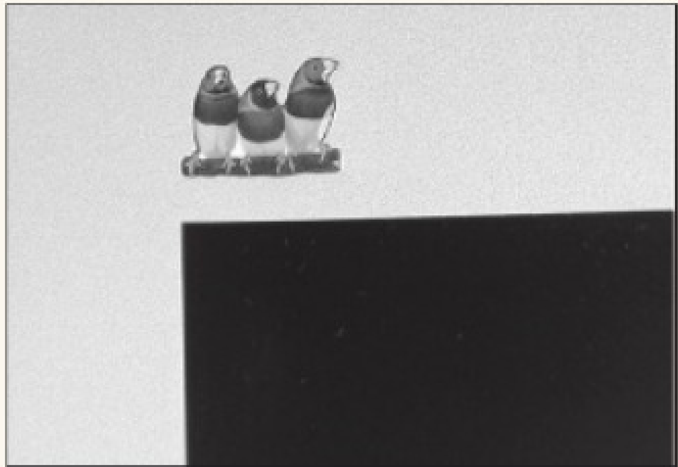
——全能选手





厂商名称：优派（ViewSonic）
产品型号：VA712（17英寸）
整体响应时间：8毫秒
参考售价：2799元
咨询电话：800-820-3870
厂商主页：www.viewsonic.com.cn

优派VA系列属于“办公娱乐”型产品，VA712延续了优派液晶产品经典的外观造型：银色的边框配以黑色的底座，简单、传统的色彩搭配，虽不如同门弟兄VX系列那样优雅，却显得沉稳而大方。显示器左上方依然是一成不变的优派特色标志——三只胡锦鸟；下方则内置

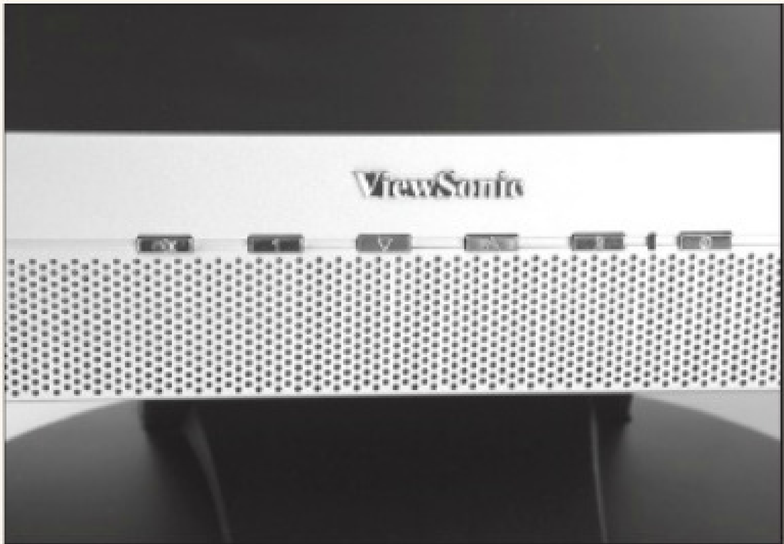

三只胡锦鸟标志

了扬声器，但实际用处不大。

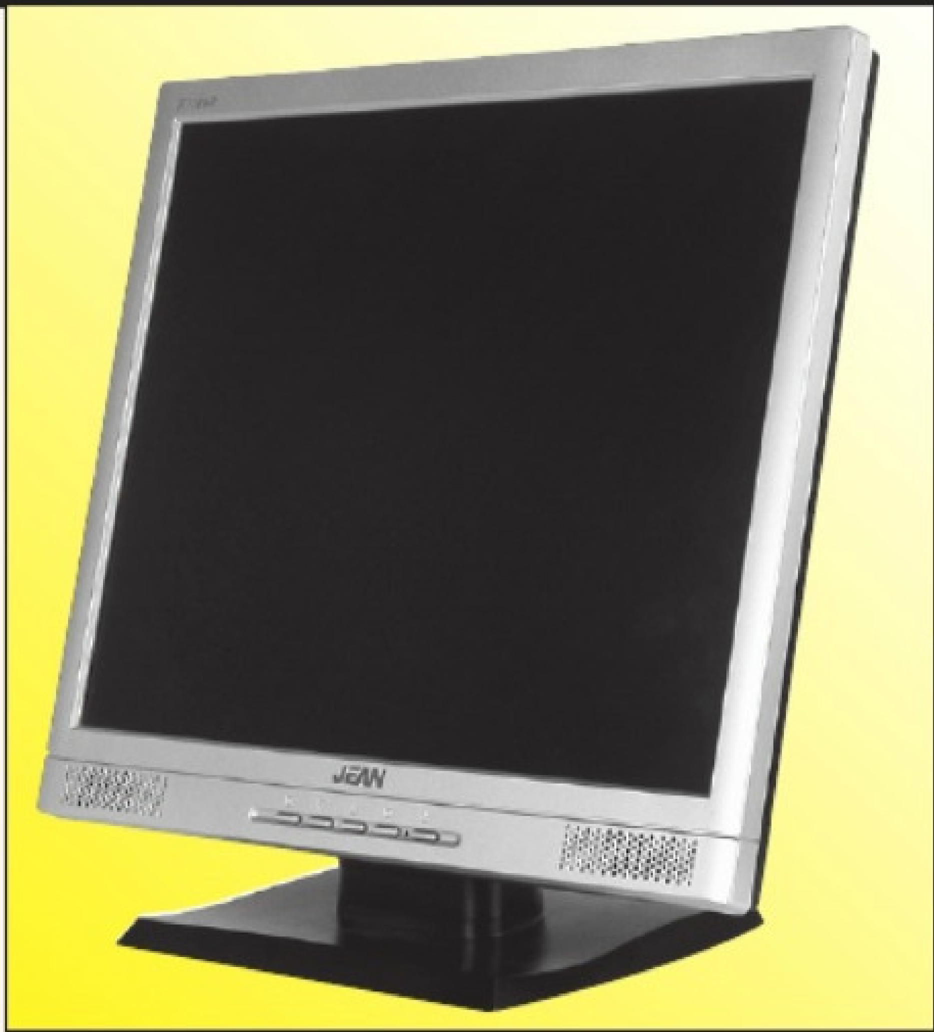
这款显示器仅提供了D-Sub接口，电源适配器为外置，而省略了变压电源的机身仍较为厚重。它的OSD菜单控制区安置在屏幕的正下方，按键键程较短，虽不会发生误触的现象，但调整时也需花些力气；显示配置菜单中项目较多，可根据实际需要进行微调。菜单中内置了多国预言显示、OSD菜单显示时间、位置等诸多人性化设置；色彩调整中，不仅提供了常见的9300K、6500K、5400K、sRGB与用户自定义，比较罕见的5000K色温选项也出现在其中。

此外，VA712的OSD菜单中竟出现了输入信号选项（通常出现在D-Sub+DVI双接口产品中），显示器背部接口也预留出DVI输入接口位置，看来VA712很可能是优派双接口液晶型号的精简版。VA712的350cd/m²亮度、350：1的对比度虽不是现有液晶的最高指标，但在各项目中都有着相当不错的性能表现；8毫秒的响应速度使得它在视频、游戏中不会出现拖影现象。优派显示器的显示风格明显偏向于欧美硬朗的感觉，VA712也不例外，其色彩偏冷，文字显示较为锐利，适合文字工作者；色彩表现方面虽满足不了专业人员挑剔的眼睛，但在参测产品中比较突出，足以胜任家庭娱乐与办公等日常应用。

送测样品的附件较为齐全，除合格证与保修卡外，还有装订成册的快速安装指南与驱动光盘，显示器色彩配置文件与调节软件均在其中。优派提供的质保服务为7天包退、1个月包换、3年全免费包修，这体现了厂商对其产品的信心。优派还提供了7×24小时免费800技术支持电话，全年无休；在我们实际拨打时，其客服人员态度良好，回答专业，并能给出正确的选购指导，得到了参测人员的一致好评。



简洁的操控键



美齐JT178WP
——适合一般游戏玩家的平价液晶

厂商名称： 美齐科技（Jean）
产品型号： JT178WP
整体响应时间： 16毫秒
参考售价： 1999元
咨询电话： 021-62085579
厂商主页： www.jeanchina.com

美齐JT178WP定位17英寸主流市场，但它和其他几款产品的价格差距相当大，是唯一一款售价低于2000元的参测产品。美齐送测的这台样机显得比较旧，且屏幕左侧有明显的两处压伤，考虑到用户购买的新品一般不会出现这样的状况，出于负责的态度，我们在评分时未将该损伤列入影响测试成绩的因素。JT178WP内置扬声器，因此显示器下方比后面的美齐JT178K略宽一些。

JT178WP的外观简洁明快，不过样式不够时尚，几乎没有装饰性设计；它采用“前银后黑”的色调搭配，机身工艺尚可，但模具显得不够精细。这款显示器的实测重量为4.4kg，在参测产品中属于轻便一族。JT178WP的视频数据线和机身无法分离，搬运时需注意。

JT178WP的OSD按键一字排列在显示器下方，调出OSD菜单时有约半秒的延迟。菜单内的内容精简实用，由于显示器本身功能较为单一，这样设计比较合理。它的亮度和对比度为无级调节，OSD中没有数字显示，使用没有大碍，但不便于用户记忆。

液晶面板的色彩位数

液晶面板上的一个像素由红、绿、蓝3个子像素构成，每个子像素可显现不同的亮度级别（称为“阶”）。以真彩8bit面板为例，每个子像素能表现2的8次方即256阶，面板上每个不同色彩、亮度的像素均由不同阶的红、绿、蓝子像素组合。

现在主流LCD显示器的色彩位数大都只有6，只能表现64阶，通过抖动处理来来输出8位彩色，这就是所谓的6bit伪真彩。其实际显示效果和真彩面板在一般用户看来区别不大，但在专业图形用户眼中的差距却非常明显。采用伪真彩面板的产品一般厂商在色彩数方面会以“16.2M”来标称，而8bit真彩面板则标以“16.7M”。

JT178WP的测试表现平平，特别是亮度和对比度表现很一般。以亮度测试为例，原本应该具有一定亮度的（较黑的）灰块，由于这款显示器无法显示，会显得比背景还要“黑”；色阶表现同样难以令人满意，暗部有较多丢失，和其他产品对比明显。不过JT178WP的文本显示较为出色，高光部分的色彩也不错，游戏测试中的画面也因它对高光部位的表现较好，显得比较亮丽。

美齐的产品保修条款包括1个月保换、1年保修、第二到第三年免人工费维修。它的产品说明书编制比较好，但产品具体技术指标不太全面。JT178WP没有提供驱动（色彩配置文件），也没有额外的附赠软件。美齐的服务电话质量一般，只有人工服务，双休日和国家法定假日无人值守。



可调整高度、可旋转的支撑轴



美齐JT178K

——商务用户选择之一

厂商名称： 美齐科技（Jean）
产品型号： JT178K　　**整体响应时间：** 16毫秒
参考售价： 2499元　　**咨询电话：** 021-62085579
厂商主页： www.jeanchina.com

美齐JT178K是JT178系列中的商务应用型，和本次送测的另一款JT178WP相比，除取消内置扬声器，从性能指标上看几乎没什么变化，不过价位高出了500元。

取消扬声器后，这款显示器的下方精简掉不少空间，但给人缺掉两块的感觉，因此在外观评分中不是很受欢迎。JT178K比JT178WP重一些，此外性能指标上看不出两者的差异，OSD菜单都是一样的，大家可以参考前面JT178WP的介绍。

也许是巧合，和JT178WP一样，这款JT178K样机也有压伤，位于显示器正下方，但不甚明显；我们建议厂商在样机运输过程中加强保护，毕竟液晶屏幕要比CRT显示器脆弱。在实际测试中，美齐两款送测产品的表现出一定相似性。整体来看，JT178K的表现比JT178WP稍好，亮度对比度表现较为相近，色阶表现较JT178WP好，亮度均匀性尚可，文本显示是它的强项。虽然16毫秒响应时间指标较低，但JT178K在游戏中的实际响应时间表现还不错，流畅度尚可，并没有很明显的拖影。

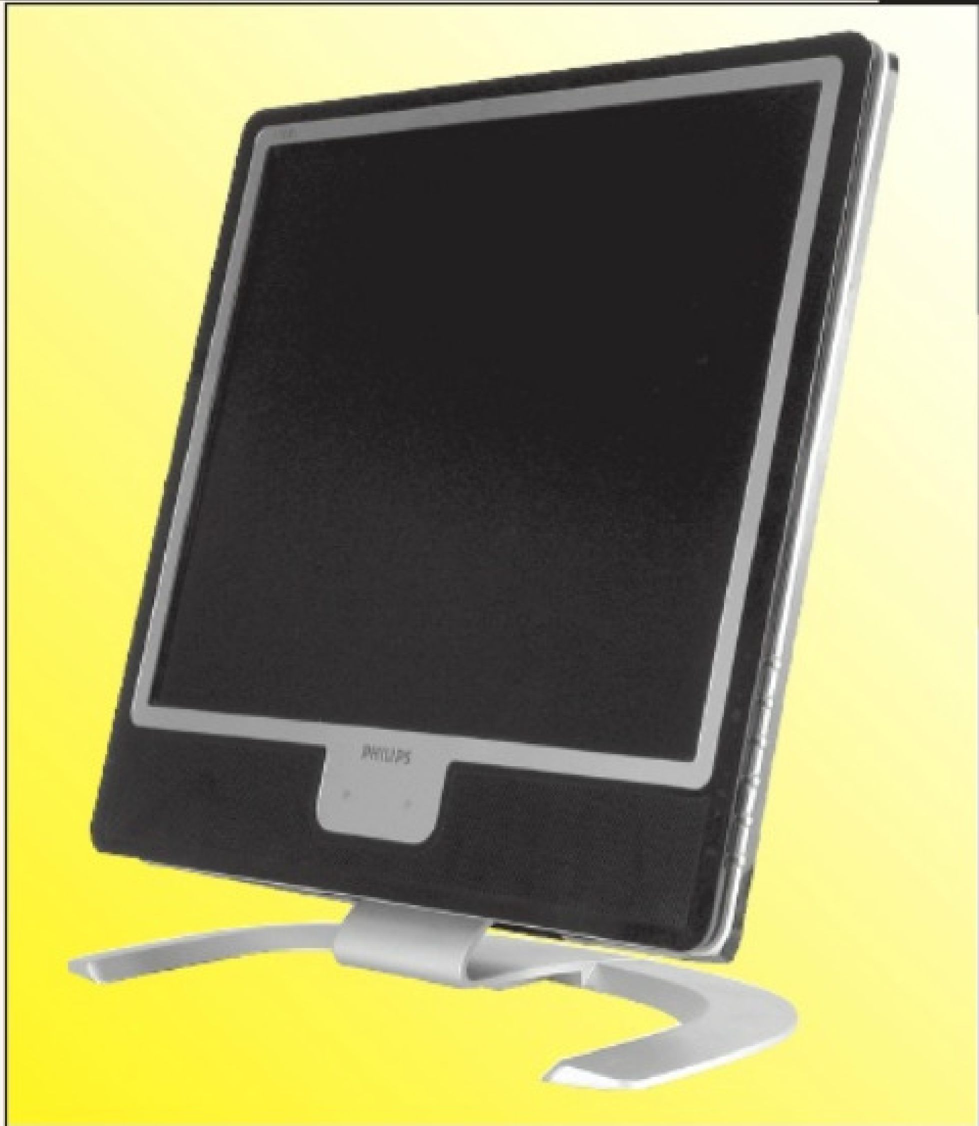


边角略显单薄

这款产品的保修条款包括1个月保换、1年保修、第二到第三年免人工费维修，美齐两款产品在售后服务、文档、附加功能等方面完全一致，不再赘述。



贪心不足： 液晶横评测紧张进行之时，适逢编辑部大面积更换工作用机，一台台崭新的原装IBM电脑让战斗在火线的小编们有鸟枪换炮的兴奋感。借工作便利之机，小编们也时常到评测室当“坐”客，品牌繁多的液晶显示器一字排列开来颇有些壮观，一些小编开始感叹刚更换的IBM机器的CRT显示器如何笨重，还搬出什么辐射、伤眼睛等苦肉计，企图借用评测的LCD产品，可谓贪心不足。当然，最后还是被评测工程师们以专业测评队伍的态度和坚定立场，——严辞拒绝了（电子土豆：别当小编们没见过LCD似的，俺旁边的游戏体验平台上早就摆着一台大屏幕飞利浦液晶了，嘿嘿）。



飞利浦170X5

——中庸之道，稳重之选

厂商名称： 飞利浦（PHILIPS）
产品型号： 170X5（17英寸）　**整体响应时间：** 12毫秒
参考售价： 2888元　**咨询电话：** 4008-800-008
厂商主页： www.philips.monitors.com.cn

飞利浦今年3月份发布的6系列液晶新品在我们的产品征集期之前尚未上市，厂商方面也表示暂时无法提供6系列样机，因此本次飞利浦参测的是一款去年主打的“老”产品——170X5。170X5是一款风格稳重的产品，这里的“稳重”不仅指外观、重量这些外在设计，其实际表现也体现出成熟的一面。



触摸式按键

170X5的做工精致，外表光洁，模具相当精细；它以黑色为主色调，直线条辅以圆滑的边缘，颇有些中庸之道的理念，给人稳重成熟的感觉。由于采用金属底座，其重量高达5.8kg，放在桌上很稳。170X5也内置了扬声器，可调节音量，其“影音分离模式”让我们在电脑关机状态下也能通过内置扬声器欣赏音乐，不过显示器电源必须打开。

170X5的的电源开关和数字显亮功能采用触摸式按键，用手指轻轻滑过即可完成操作，长按数字显亮健3秒能调出演示模式；全屏模式下有网际网络、视频电视、照片3种高亮选择，我们也可配合软件进行局部高亮显示（但样机未提供相关软件）。显示器的OSD菜单功能很实用，相关调整较为全面，按键设置也很合理，用户在使用过程中不会感到难以操作。


金属底座

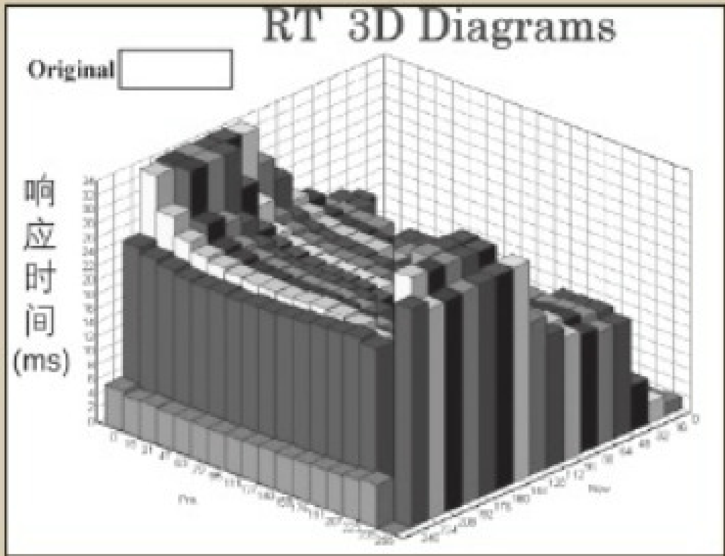
我们用“稳定”来形容飞利浦170X5在测试中的表现，各项目测试上都有不错的成绩，属于第一集团。这款显示器的亮度、对比度表现一般，但在色阶测试中取得不错的成绩，应付普通的日常图像显示没有太大问题。170X5在文本显示测试里的成绩一般（实际各款液晶产品间的差异并不大），可视角度和分辨率都维持在较高水准。作为12毫秒产品，它在游戏和视频中的延迟并不明显，虽和8毫秒产品有轻微的差距，但不仔细观察很难发现。

飞利浦液晶产品的保修条款包括15天包退、1年免费维修和液晶屏3年独立保修。产品的说明书编制很简单，同时也是快速安装指南，缺乏其他额外信息。虽然因样机附件不全，我们未能全面考察它的软件功能，但实际上170X5的软硬件功能是很强大的，数字显亮一直是飞利浦较为独特的功能。飞利浦的服务电话态度很好，接线员很耐心地向我们介绍了客服时间及产品信息。

灰阶切换响应时间（GTG，Gray-to-Gray）

传统的LCD整体响应时间（如16毫秒、8毫秒）以黑白切换（液晶分子On/Off两种极限状态）时间来标注，由于黑白切换最简单，是所有响应时间中最短的，一般8毫秒响应时间LCD最大灰阶响应可达20毫秒左右。

实际应用中很少出现简单的黑白切换场景，更多的是灰阶的改变，不同灰阶之间切换的延迟时间各不相同。如从25级灰阶切换到46级灰阶需要31毫秒，而从253级灰阶切换到254级灰阶也许就需要72毫秒。日常应用中，任意时刻LCD屏幕都在进行灰阶切换，屏幕上每个像素点所进行的灰阶切换不尽相同，因此整个屏幕响应时间表现也并不一致，甚至会天差地别。因此传统的黑白切换时间对实际应用参考价值并不大，且同一标称响应时间的LCD实际表现可能大不相同。



不同灰阶的响应时间示意图

GTG采用最大灰阶响应时间标注，也就是说它是响应时间曲线的最高点，液晶分子在该时间内可完成任意灰阶之间的状态切换。灰阶响应与实际应用场景联系比黑白切换更紧密，也比较符合用户对响应时间的心理预期。GTG对面板厂商的液晶生产工艺和显示器厂商的电路控制提出了更严格的要求，目前在灰阶响应方面处在领先地位的LCD厂商是优派和明基。

AOC 173F

——随心变换，乐趣风尚

厂商名称：冠捷科技集团（AOC）
产品型号：173F
整体响应时间：12毫秒
参考售价：2588元
咨询电话：800-858-1139
厂商主页：www.aoc.com/cn



2004年12月15日，冠捷合并了飞利浦PC显示器和低端平板电视的制造业务，将在2005年七八月份最终签署协定后成为全球最大的显示器厂商。这一举动令许多用户刮目相看，因为此前在他们心中冠捷只是一个主攻OEM业务、默默耕耘的显示器厂商。173F是冠捷在2004年11月初推出的产品，虽然略显“老”，但它出众的设计仍令我们惊叹。



背面看上去干净利落

尽管厂商们都在产品外观和易用性方面下足功夫，但做得像173F这么漂亮的并不多见。173F有银黑、陶瓷白、宝石蓝、玫瑰红4种颜色的外壳，送测样机采用的是宝石蓝。173F外置变压器，实测机身厚度仅为28mm，超窄的边框只有13mm。机身主体采用蓝色外壳，四面有银色镶边，银色弧形镂空底座，连接杆为蓝色。底座上可看到两个活动旋钮，因此这是一款可折叠的显示器，173F可轻易地进行倾斜、折叠、升降，大大提高了产品的适用性和使用舒适度。冠捷称该技术为“随心变”，是173F四大“随心”技之一。

“随心快”代表173F拥有12毫秒整体响应时间，但这一指标在今天看来已没有优势可言。173F的OSD菜单采用图形化拟态设计，菜单均以形象的图形出现，并在上方用文字标明功能，冠捷称之为“随心调”。采用“随心彩”技术的173F集成了Gamma色彩校正和ICE（Intelligent Color Enhance，智能色彩增强）芯片，但样机在实测过程中偏青黄色，用G200 MMS测试2D输出时和其他3台显示器有明显区别，我们尝试了各种方法也难以将色彩调整到满意的程度。另外，样机屏幕上方偏左部位有1个明显的绿色亮点。


可折叠的显示器

尽管偏色问题稍微影响了173F的评分，但总体来说其显示质量还是相当不错的。12毫秒、270cd/m²亮度、500：1对比度的指标仍很有竞争力，和众多新品相比并无明显劣势。173F的可视角度表现不理想，与美格T7等产品相比有差距。虽然实际表现并不突出，但173F让我们对冠捷的产品有了新的认识和期待。

LG L1750SQ

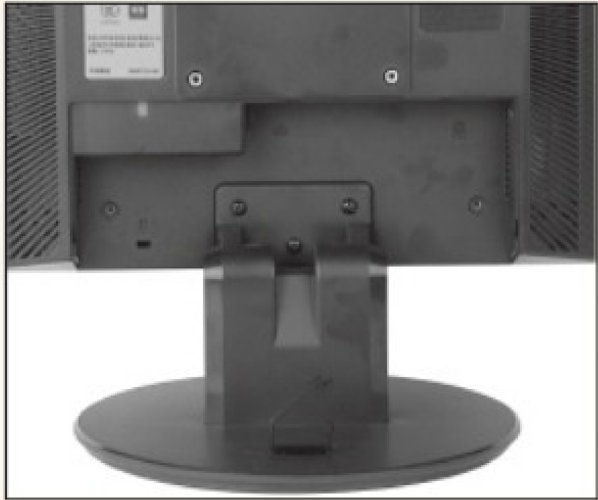
——平价+极速响应

厂商名称：乐金电子（中国）有限公司（LG）
产品型号：L1750SQ
整体响应时间：8毫秒
参考售价：2588元
咨询电话：808-105-659
厂商主页：www.lge.com.cn



L1750SQ是LG在2005年4月初全新推出的“50”系列产品，与其他系列的主要区别是采用窄边框设计。17表示显示尺寸，而后缀“Q”为英文单词“Quick”的缩写，代表该产品拥有8毫秒整体响应时间。

L1750SQ的底座、背板均为黑色，前面板则有银、黑2种颜色可


背部有束线装置

选，送测样机为银色，银黑色搭配在本次测试的产品中相当常见。L1750SQ整体造型中规中矩，实心圆形塑料底座，长方形主机线条刚硬，不带一丝弧线，左右边框宽度仅为13mm，和AOC 173F相同。背板下方有块可拆卸的挡板，可将信号线、电源线隐藏起来，底座后部还有一个束线装置，二者配合使用可使桌面保持整洁、美观。

L1750SQ的OSD按键位于主机右下角，长方形按键一字排开；2个Lightview功能键可迅速在白昼、夜晚2种光线环境下切换文字、图片、影视等模式，自动设置相应的亮度、对比度和亮度色标，非常方便。“亮度色标”其实就是伽码（Gamma），主要控制色彩显示的中间调，对一般用户来说设置伽码的难度比亮度、对比度高得多，因此一般显示器不提供该功能。它的OSD调节功能非常丰富，但操作较烦琐，上手较慢。以色温为例，它有从5400K到9300K共5档可选，可满足不同用户的需求。



功能按键

L1750SQ的亮度为250cd/m²、对比度为550：1、左右/上下可视角度均为160°。但实际测试中，其表现和指标并不很吻合，也没有特别突出的项目。总体来看，L1750SQ不论性能还是外观表现都趋中庸，不过其官方报价是所有送测8毫秒产品中最低的，加上通过了TCO'03认证，适合那些对2D显示质量要求不高、预算紧张却又注重响应时间的游戏玩家。

现代X17
——超酷至尊，引领时尚之美



厂商名称：现代电子（Hyundai）/北京讯宜（北方区代理）
产品型号：X17　　**整体响应时间：**8毫秒
参考售价：2599元　　**咨询电话：**022-23960750
厂商主页：www.hyundai-monitor.com.cn

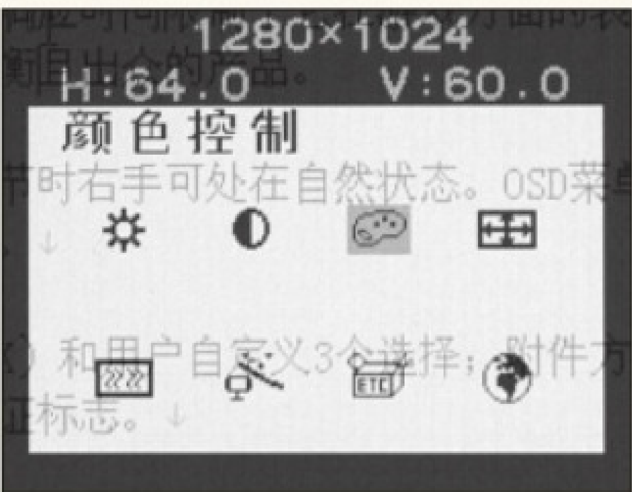



超薄造型

作为显示器领域的一大品牌，现代电子在国内的宣传比较低调，因此在普通用户中的知名度并不高。“X”是现代在2005年2月底发布的最新液晶显示器系列，包括X15和X17两款，由其北方区代理商讯宜送测的是17英寸的X17，为刚刚升级后的8ms产品（以前销售的X17为12ms）。

X17在造型方面完全颠覆了现代显示器的传统设计，金属磨砂材质的银色弧形镂空底座配纯黑色钢琴烤漆的前面板，对比强烈、质感十足，主体设计方方正正、棱角分明，极富科技感和视觉冲击力。X17漂亮的外观赢得了众多工程师的赞赏，该项指标得分在所有产品中一枝独秀。外置变压器设计使X17造型超薄，同时极大地减轻了主机重量。不过X17在用料、做工方面稍有欠缺，外壳不是很紧凑，好在受挤压时对液晶屏的影响并不明显。

X17的OSD按钮采用少见的正方形设计，位于主机右下角外侧，用户调节时右手可处在自然状态。OSD菜单采用长方形半透明设计，在调节时也不会错过菜单后面的内容。OSD主菜单上方是硬件显示信息，共有包括简体中文在内的10种菜单语言可选，是一款不折不扣的国际化产品。X17的色彩调节较简单，只有模式1（相当于9300K）、模式2（相当于6500K）和用户自定义3个选择。



透明OSD菜单

X17的整体响应时间为8毫秒，不过视频/游戏中的延迟表现和同类8毫秒产品相比只是一般水平，左右/上下各160°的超大可视角度使它在各个方向观看时都有良好效果。X17的对比度表现是本次评测所有机型中最优秀的，这使它在2D画质测试项目中表现出众，如果响应时间表现更突出一些，X17应可获得画质测试的最高分。亮度/色彩均匀性方面X17的表现稍差，左上角偏红、右下角偏青色，但总体来看算是一款表现均衡且出众的产品。

X17样机的附件不很齐全，没有三包卡、驱动程序，说明书中没有标注延迟时间、可视角度指标。安规方面，我们在X17上没有找到TCO认证标志，因此成为本次评测中唯一没有TCO认证的产品。作为一款大厂产品，X17拥有令人满意的整体表现，但它给我们一种仓促应战的感觉，在细节方面还需仔细雕琢。

测试总结——回顾与期望

在完成所有测试项目之后，我们欣喜地发现，除个别产品外，2005年参测样品的整体表现比2004年上了一个明显的台阶。提升最大的当然是响应时间，相对于去年参测的主流16毫秒/25毫秒产品，今年的12毫秒/8毫秒液晶无论在快速运动的电影还是FPS游戏中，因画面拖尾带来的不快都比去年要大大减少，我们可轻松辨识到更多细节。但是，如果细心阅读我们的评分表就会发现，视频、游戏项目的得分比去年的产品反而有所下降，我们认为这是评测工程师们在面对更出色产品时，采用了更严格标准的缘故。

现在，8毫秒响应时间已是主流指标，送测的10款样机中有一半以上是这样的产品。实际上，我们认为现在过多地关注响应时间并不明智，在预先不知道指标的情况下，即使通过G200 MMS显卡克隆4路信号到4台响应时间各不相同的LCD上，测试工程师要通过CheckScreen的Smearing测试区分出8毫秒、12毫秒、16毫秒响应时间的显示器，也是很困难的。因此，我们认为灰阶响应时间仍有重要意义，至少它能使采用该标称的产品能保证一个起码的品质。但很明显，无论厂商还是用户都会渐渐淡化响应时间指标，4毫秒灰阶响应几乎没有提高的空间了。

2D输出效果的差异远比视频、游戏方面的表现来得大，只有当4台显示器摆在一起进行测试时，我们才深刻感受到这点。通过和校正好的高端CRT（Matrox G400显卡+SONY CPD G400显示器）系统进行对比，各产品的优劣一目了然，而它们在单独使用时得到的评价可能都是“嗯，相当不错”。我们认为，这是因为LCD的高亮度和鲜艳的色彩很容易讨初级用户的欢心，在同时和普通CRT显示器对比的情况下，他们可能会觉得CRT系统平平无奇。事实上本次测试涉及的所有产品全部采用6位面板，它们在影像的层次和色彩的过渡方面远不能跟高端CRT显示器相提并论，这种差异和数码相机和胶片之间的关系很像。



虽然现在大批量产的第六代液晶生产线使中大尺寸LCD价格迅速下调，但没有很好地解决面板的色彩表现问题，而高端8位面板的液晶显示器仍然价格不菲。笔者曾仔细看过EIZO L565，那款采用8位面板、响应时间只有40毫秒的17英寸LCD目前售价在7500元左右，它的色彩表现和层次过渡比本次测试的产品明显高出一筹，但和高端CRT显示器相比仍有不如。LCD的这种特性使它们只有高端产品才能基本胜任专业图像处理工作，对摄影师来说他们在中低端LCD上根本看不到照片的微妙细节。

在可视角度方面，今年的产品也较去年有明显进步，在偏移角度不大的情况下大多数产品都有令人满意的表现。由于屏幕尺寸增大，17英寸LCD的亮度均匀性控制起来比15英寸难得多，本次测试所有样机均未能达到令人完全满意的水平。对比度效果的差异也非常大，现代X17的优秀表现给我们留下了深刻印象；低阶灰度的表现则存在普遍欠缺，一般能在Displaymate中勉强识别到4，而美齐JT178WP在灰阶低于8时已比背景更黑，这使它显示2D图片时丢失了大量暗部细节。灰阶显示和色彩再现能力将成为我们今后关注LCD的主要方面，相信厂商们也会对此下苦功。

在去年的专题中我们曾说过：“送测产品在视频/游戏、外观及易用性、规格与附加功能、文档和售后服务项目上的差异性要比2D显示大得多”，这种情况今年似乎有加剧的趋势，一些大厂在这方面的表现令人失望。LCD降价对用户来说当然是好消息，然而对厂商来说则意示着需要花更多的精力来控制成本。文档方面，说明书、快速安装指南、说明书、驱动光盘、三包卡、保修卡是最基本的要求，然而送测样品中仅有优派VA712达到这一标准；驱动盘也在逐渐被淡忘，仅有优派VA712、明基FP71E+和三星720NW28（但光盘中没有该型号的驱动）提供驱动光盘，而L1750SQ则以软盘代替。如果说厂商在文档、附件方面控制成本尚可理解外，在产品用料、做工上做文章则令人不可忍受了，个别送测样品有明显的偷工减料行为。我们希望用户在挑选LCD时，除显示质量外还要多关注用料、做工，它直接关系到产品性能的稳定性和使用寿命；当然，售后服务也是不容忽视的因素。

最后，在此感谢**北京彩显之家（www.cxzj.com.cn）**友情提供测试用Matrox G200 MMS显卡。

附：参测液晶显示器特征总览表

类别	项目	SAMSUNG 三星	MAG 美格	BenQ 明基	Viewsonic 优派	JEAN 美齐		PHILIPS 飞利浦	AOC 冠捷	LG	HYUNDAI 现代
基本信息	型号	720NW28	T7	FP71E+	VA712	JT178K	JT178WP	170X5	173F	L1750SQ	X17
	服务电话	800-810-5858	800-830-6285	0512-68073200	800-820-3870	021-62085579	021-62085579	4008-800-008	800-858-1139/1777	800-828-9069	800-818-1818
	参考售价（元）	2899	2599	2799	2799	2499	1999	2799	2588	2588	2599
物理指标	面板尺寸（英寸）	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	DVI输入	X	X	√	X	X	X	√	X	X	X
	点距（mm）	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264	0.264
	带宽（MHz）	135	135	135	135	135(估算)	135(估算)	135	135	135	135
	最大行频（kHz）/场频（Hz）	81/75	80/75	81/76	82/85	81/76(估算)	81/76(估算)	82/76	80/75	83/75	80/75
	整体延迟（ms）	8	8	8	8	16	16	12	12	8	8
	可视角度（左右/上下）	160/160	140/130	140/130	160/120	160/170（网站标注）	140/130（说明书标注）	160/140	150/130	160/160	160/160（未标注，估测）
	物理显示面积（mm）	337.9X270.3	337.9X270.3	337.9X270.3	337.9X270.3	339.5X272	339.5X272	337.9X270.3	337.9X270.3	337.9X270.3	338X270
	标称亮度（cd/m²）/对比度	300/600:1	300/500:1	300/500:1	350/350:1	300/450:1	300/450:1	260/450:1	270/500:1	250/550:1	260/500-:1
	工作功率（W）	34	48	50	51	未知	未知	35	45	43	35
	净重（kg）	4.4	5.2	4.7	4.3	4.9	4.4	5.8	5	4.9	4.3
安规认证	TCO认证	99	03	03	99	99	99	99	99	03	X
	3C/FCC/CE	√/X/X	√/√/√	√/√/√	√/√/√	√/√/√	√/√/√	√/X/√	√/√/X	√/X/X	X/√/X
主要附件	驱动盘	X	X	√	√	X	X	X	X	√	X
	说明书	电子文档	√	电子文档	简单/电子文档	√	√	简易	√	√	简易
	保修卡	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	三包卡	X	√	√	√	X	X	X	X	X	X
	快速安装指南	√	X	√	√	X	X	√	X	X	X
附加功能	内置音箱	X	X	√	√	X	√	√	X	X	X
	附送软件	X	X	iKey	ViewSonic Wizard 1.31	X	X	X	X	X	X
	其他（USB Hub等）	X	X	X	X	X	X	背板	X	X	X
售后服务	包换时间	15天	3个月	1个月	1个月	1个月	1个月	15天	1个月	15天无条件	2个月
	主要部件免费保修	1年	1年	1年	3年	1年	1年	1年/液晶屏3年	2年	1年内上门	18个月
	有偿保修	1年后	1年后	1年后	3年后	3年免人工费	3年免人工费	1年后	2年后	1年后	18个月后
	服务电话工作时间	7X24小时（23点-次日7点电话录音）	7X24小时（晚间和节假日录音）	8点？18点，周一-五	7X24小时人工	9点-18点，周末及节假日不提供	9点-18点，周末及节假日不提供	7X24小时（18点-次日9点录音，节假日录音）	7X24小时（0点-7点电话录音）	7X24小时（晚间和节假日电话录音）	8点-12点，13点-17点，周一-周六
基本OSD功能	色温（K）9300	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	色温（K）6500	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	色温（K）5400	√	X	X	√	√	√	X	X	√	X
	色温（K）sRGB	X	X	√	√	X	X	√	√	X	X
	色温（K）自定义	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	亮度/对比度	√/√	√/√	√/√	√/√	无级调节/无级调节	无级调节/无级调节	√/√	√/√	√/√	√/√
	自动调整/原厂设定	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√	√/√
	OSD调节 位置	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	OSD调节 显示时间	√	X	√	√	√	√	X	√	X	√
	OSD调节 背景颜色	√	X	X	√	X	X	X	X	X	X
	OSD语言	英文，中文（简体）	10种，包括繁简体中文	7种，包括繁简体中文	8种，包括繁简体中文	8种，包括繁简体中文	8种，包括繁简体中文	5种，包括简体中文	6种，包括简体中文	4种，包括简体中文	5种，包括简体中文
	硬件显示信息	X	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	图像手动调整	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
其他功能		MagicGreen（负离子）、MagicBright	无	文本锐利度、高亮模式显示	色温调节还有5000K选择	无	无	数字显亮、影音分离模式	无	赠送LG键盘鼠标套件	自动色相调整、半透明OSD

注：1.服务电话为实际拨打验证；

2.个别产品指标未标注，表中数值为实际估测，或根据可设置值计算。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者 冈大问：我想**购买电脑**，不知是买台式机还是笔记本更合适？如果购买笔记本的话应该注意些什么呢？

答：这个完全看你的实际需求和预算。笔记本电脑的优势在于能移动使用、省电、安静且不占地方，很适合房间不大和需要移动使用的朋友购买。而且用笔记本电脑，可躺在床上看片、灌水、玩游戏，是不是很爽呢？不足之处在于性能较差、价格较贵。如果你喜欢玩大型3D游戏、欣赏发绕音乐，那么还是台式机更能胜任。当然有条件的话，最好是台式机和笔记本各一，互为补充。有网友戏言为：在家用大的（台式机），出门用小的（笔记本）。

购买笔记本，关键要根据自己的主要用途进行选择，如果你要选择一部高性能的笔记本电脑，那么重量沉一些、电池续航时间短一些都应该接受，但如果你常带着本本出差，那么重量一定要轻点、电池续航时间一定要长，当然性能上可妥协一点。还有要特别注意的是，选购笔记本电脑时CPU速度不是最重要的，而硬盘最好是5400转8MB缓存的，内存应该在512MB以上。

四川　龚胜

读者 工分三问：我打算买一台二手**笔记本电脑**，主要用于演示，我希望能**实现双显示功能**，就是外接显示器和笔记本液晶屏能同时显示相同或不同的画面，请问什么笔记本能支持？另外，请问笔记本专用的显示芯片有什么特点呢？

答：你可选择采用Mobile RADEON显示芯片的产品（比如IMB X22），这种显示芯片具有TMDS功能，即支持数字视频输出。通过“Hy draVision”软件可方便地支持双显示器，除了本机显示屏外还可连接外部显示器，不仅可显示相同的画面，而且一个桌面可伸展到两个显示器上，能用两个不同的视角玩同一款游戏或两台显示器分别执行不同的应用程序，完全能满足你的需求。

移动版显示芯片主要针对节能作了一些特殊设计。比如Mobile RADEON的iDCT（反离散余弦变换）技术，可在DVD回放时显著降低CPU占用率，从而在播放DVD时延长电池寿命20～30分钟；其次是专门的电源管理技术，允许核心运行于两个不同的频率和电压之下——当使用电池时“低速”运行，使用外接电源时“高速”运行。不过，移动版显示芯片通常在性能上也有折扣，比如减少了管线数量、去掉T&L支持等。

四川　龚胜

读者 张苹问：我想问一下不同的**无线上网**方式有什么不同？另外用手机无线上网能保证安全吗？

答：简单说目前有两大类无线上网方式：一种是无线局域网（WIFI），可被视为有线局域网的无线化，特点是作用距离较短（100米左右），但速度较快；另一种是无线广域网，目前的代表技术就是中国移动通讯提供的GPRS，基本上只要有GSM信号覆盖的地方都可上网，但速度较慢。

GPRS网络本身在无线网络出入口里为用户提供了鉴定和数据加密。不过，当使用GPRS网络存取公司的重要数据时，推荐大家使用额外的安全措施，可用标准的英特网安全

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《魔兽世界》问题集

问：很多码头有去不同地点的船，而每个飞艇站都有去两座城市的航线，如何分辨船或飞艇去往哪座城市？

答：码头上一般会有一个NPC，和他对话可知哪艘船是去哪里的。飞艇站有两个管理员，和他们对话，其对话信息中肯定会提示你飞艇将会飞到哪座城市。

问：在PVE服务器中如何打开PVP开关，如何关掉？

答：在聊天框中输入“/pvp”即可打开PVP，另外，攻击开了PVP的NPC卫兵、玩家，为开了PVP的玩家加血、加Buff也会打开PVP，和开了PVP的玩家组队不会打开PVP。关掉PVP的办法只有等待5分钟，5分钟内只要没做出任何PVP的行为即可关掉。

问：如何骑乘？

答：前提是等级到了40级，首先花20个左右金币学习骑乘技能，然后再花80个左右金币按各个种族购买不同的坐骑，人族是马、侏儒是机械陆行鸟、矮人是山羊、暗夜精灵是猎豹、巨魔是迅猛龙、亡灵是骸骨马、牛头人是科多兽、兽人是狼，各阵营内的坐骑可互相骑，只要你对对方种族的声誉达到景仰级。另外，圣骑士和术士有自己专门的职业坐骑。

问：如何钓鱼？

方法，例如虚拟的私人网络(VPN)，从而充分保证数据安全。

四川　龚胜

读者 Alrches问：前不久我与朋友分别买了台笔记本电脑，我发现他机器的硬盘在运行时很安静，但我的却很响。为什么**硬盘噪声**会有这么大差别？

答：硬盘在工作状态的噪声大小主要取决于它的轴承。目前轴承分为液态和非液态两种，液态轴承无论从噪声和振动上都要比非液态好。不过一般来说只要硬盘能正常使用，噪声大点问题也不大，但是如果硬盘有异常声响，那很可能是硬盘出现故障的先兆。不同品牌的笔记本硬盘噪声差异比较大，通常日立(IBM)和富士通的噪声较大，而西数、希捷的较小。

如果笔记本硬盘噪声较大，我们可使用专门的软件减轻硬盘噪声。现在很多笔记本电脑采用的硬盘支持AMM技术(Acoustic Mangement Mode)，即声音管理模式，它的工作原理是降低硬盘的寻道时间，以降低硬盘寻道时的噪声，这样会造成硬盘性能有所下降，但由于该技术只是降低了寻道时间，所以对于数据的持续读取并不会有影响。

四川　龚胜

读者 塑雕人问：我前几天在二手市场上看到一款SONY的“VAIO NOTE PCG-U101”超小型笔记本电脑，其外形很合我意，打算将其纳入囊中，请问其配备的**Celeron 600A CPU有什么特点呢?**

答：这款“超低电压版Celeron 600AMHz”，是一款英特尔未正式发表的产品。以前的英特尔Celeron处理器都采用PⅢ架构，而超低电压版Celeron 600A采用的则是“迅驰”品牌中的Pentium M架构。与原来的Celeron相比，提高了FSB(前端总线)频率，增加了高速缓存容量，二级缓存容量为512kB。Celeron 600A实际上就是一款低频率、低耗电的Celeron M，可不用散热风扇即保持稳定运行。由于是非正式发表的产品，市场上很难见到采用这款CPU的笔记本，除了SONY“VAIO NOTE PCG-U101”，还有富士通“FMV-BIBLO LOOX T60D”也采用了这款产品。

四川　龚胜

读者 if问：我打算购买一款显卡，本想参考一下不同显示芯片产品在3DMark03下的测试成绩，**但我看到有文章说如今3D测试软件受驱动程序影响严重，因此其测试结果基本上没有多少参考价值，请问的确如此吗?**

答：尽管3DMark03受NVIDIA雷管驱动“作弊”的影响，其准确性遭到质疑。然而这仅仅是在特殊情况下的个别问题，我们并不能因此而抹杀3D测试软件的权威性。之所以对3DMark03的测试结果出现争论，主要是因为NVIDIA与ATI在DirectX 9.0执行标准方面有所出入，也导致在HalfLife2、DOOM3等支持DirectX 9.0的3D游戏中，测试结果也与驱动优化密切相关。

因此，建议大家暂时不要单纯使用3DMark03来评判显卡性能，而更应该看重3DMark2001或QuakeⅢ等较老软件的测试成绩，毕竟目前仅支持DirectX 8.1的游戏还占有很大的份额。

四川　龚胜

读者 孙志怀问：我看到朋友有台机器，安装的是**WinXP，但在进入选择启动用户名和密码之前，还先得输入一个密码，**否则连选择用户的画面都见不到，我感觉这样又为系统安全增加了安全屏障，请问是如何实现的？

答：为进一步增强系统安全性，Windows 2000/XP带有一个启动密钥文件——“Syskey.exe”，使用时在“开始”→“运行”对话框中输入“Syskey”，确定后从弹出的“保护Windows XP账户数据库的安全”对话框中，点“启用加密”，再点“更新”按钮，随后在弹出的“启动密码”对话框中，选中“系统产生的密码”项的“在本机上保存启动密码”项，点选“启动密码”项后输入并确认好自定义的密码，确定后会有一个“账户数据库的开始密码已经更改”完成确认对话框，点“确定”，再次开机进入选择启动用户名和密码之前，得先输入这个密码。而且可在“启动密码”→“系统产生的

答：首先学钓鱼技能，很多码头和河边都有NPC渔夫，一般都会教你钓鱼，然后购买渔具(这个是必须的)，鱼饵(闪光的小珠等)可买可不买，装备上渔具在河边使用钓鱼技能就可钓鱼了。在开始时最好去新手区附近的河边/海边，这些区域对钓鱼的等级要求都很低。鼠标放到鱼漂那里会有齿轮标志出现，在钓鱼时间内若看到鱼漂抖动，点右键即可。

问：部落方面都有什么初级副本？多少级适合去？都在什么地方？

答：怒焰裂谷，简称RFC，适合14到16级去，在奥格瑞玛城内的阴影区；哀嚎洞穴，简称WC，适合18到22级去，在十字路口的西北；黑暗深渊，简称BFD，适合20到27级去，在灰谷佐拉姆哨岗的北边；影牙城堡，简称SFK，适合24到26级去，在银松森林瑟伯切尔的南边；剃刀沼泽，简称RFK，适合30到34级去，在贫瘠之地的南端。

问：联盟方面都有什么初级副本？多少级适合去？都在什么地方？

答：死亡矿井，简称DM，适合20到22级去，在西部荒野的月溪镇；监狱，适合25到29级去，在暴风城内；诺莫瑞根，适合30到35级去，在铁炉堡的西边。

问：除了术士和猎人，其他职业可有宠物么？

答：可以，比如幽暗城卖蟑螂、荆棘谷卖鹦鹉、奥格瑞玛卖毒蛇、暴风城卖猫，但没有任何实际用途，只是看的，不能喂食、不能战斗、不能提供属性加成、不能成长升级。一般宠物售价都是50银币。

问：一个账号在同一服务器上的两个角色之间如何

密码”项下选中“在软盘上保存启动密码”，这样每次启动前必须插入存有密码的软盘才能过第一关。

四川　龚胜

读者 光洁问：我的主板是老的Intel i815芯片组，请问最大能支持多大的硬盘? *我升级了最新的BIOS文件，上面也没有关于支持大硬盘的说法。另外，最近我浏览网页或下载时，都会莫名其妙弹出“XX网”的推销广告，有没有办法屏闭掉？我可是安装了带有过滤广告功能的ZA防火墙啊。*

答： 主板能否支持大硬盘（这里一般指大于137GB容量），跟许多因素有关，不是仅仅看芯片组的新旧程度就可以了。如大多数的老硬盘使用的都是28位LBA硬盘寻址方式，在该寻址方式下硬盘的理论容量极限约为137GB。如果你的老主板BIOS只支持28位LBA硬盘寻址，那么就会出现安装了137GB以上容量的硬盘，但只能识别出137GB的现象。针对这种情况，现在的硬盘多采用48位LBA硬盘寻址方式，这样容量就大大提高了。同时你也要注意，不是所有的微软操作系统都支持大于137GB容量的硬盘，比如MS-DOS和Windows 9X操作系统就不支持这类大容量硬盘。一般来说，Intel 810～915系列的芯片组都具有支持大硬盘的能力，你可去下载一个叫做48bin LBA test program的测试软件看看自己的主板是否支持大硬盘。如果主板不支持，那么建议你及时到厂商技术支持网站下载并刷新最新的BIOS版本，如果刷新了BIOS还是不能支持大硬盘，那就只能通过安装额外的Ultra ATA 133 PCI硬盘卡来解决问题了，或者你也可试着安装硬盘厂商开发的专用增容工具（如DiscWizard、MaxBlast、Disk Manager、EZ Drive等），安装好后，它们一般会在操作系统启动之前，自行加载并正确识别和驱动这类容量大于137GB的硬盘。

浏览网页时弹出的小窗口广告，一般可通过安装相关的广告过滤软件解决问题，部分有拦截广告能力的防火墙软件不能拦截小窗口广告，很可能是因为该功能没有被正确启用（如Zone Alarm防火墙就必须在Privacy的AD Blocking中选择Medium或High选项，并注意保持软件为最新版本）。此外，超级兔子、上网助手之类的Windows系统增强软件等都带有类似的小窗口广告拦截功能。当然你还可使用一些第三方的浏览器软件上网浏览网页，比如腾讯浏览器、Maxthon、FireFox等，他们都带有相关的小窗口广告拦截功能。

湖南　苏旅

读者 杨目问： *最近将RMVB格式的视频转为DVD格式的文件后发现比例不对了，画面变窄了。这是怎么回事啊？我是用TMPGEnc转换的，有什么其他软件可推荐么？此外MPEG-4格式的视频可在DVD播放机上用么？可支持字幕么？为什么我的电脑使用TV OUT显卡在电视机上查看文字和视频效果不佳？*

答： 这种转换出错的问题跟转换软件的设置有关，如源视频的屏幕比例是4:3，但标准DVD格式的视频比例是16:9，如果不经设置，自然会出现画面变形问题。你可在TMPGEnc的MPEG Setting中设置相关比例选项。这类易操作的视频转换软件还有EOVIDEO、Main Concept Encoder等。MPEG-4格式的视频是否能被DVD播放机支持，关键是看该播放机是否具有相关的视频解压功能，许多老款的DVD播放机是没有MPEG-4格式视频播放能力的。据我观察，目前市面上大多数支持MPEG-4格式视频的DVD播放机都没有支持显示如SUB和SRT字幕的功能，只有少数型号的产品具有这类字幕支持能力，你可自行寻找一下。电脑输出到电视机的视频信号好坏跟显示卡质量、支持分辨率格式及电视机本身的显示质量等因素有关。许多带有TV OUT功能的显示卡使用AV或S端子连接电视机，其分辨率大多在800×600以下，在常见的CRT电视机上显示效果均不是很理想（特别是线性失真严重，而且大多文字模糊）。如果想要得到相对更好的效果，还是需要使用带有DVI连接端口的显示卡，配上对应的等离子或液晶电视（最好分辨率为1024×768）才行。

湖南　苏旅

转移物品和钱？

答： 一是通过第三者来交易，但这个第三者要可靠；二是寄信，这种方法安全，但每寄一种物品需要花30铜币，这也是给好友物品的好方法。一般旅馆门口都可找到寄信的邮箱，但寄出的信对方无法即时收到。另外不同阵营的玩家之间不能邮寄物品。

《战火兄弟连——30高地之路》问题集

问： *如何攻击德军坦克？*

答： 首先身上要有手榴弹，然后从坦克后面爬上去，由车长观测口丢入坦克内，所以有坦克的关卡记得保留身上的手榴弹，要注意的是坦克上的机枪，不要爆炸不成反而给机枪打死。

问： *请问Video菜单里面有一个Vsync选项，这个是什么选项呢？另外游戏中有没有快跑功能？投掷手榴弹不是G键吗？我怎么不能投掷？是否跟有无手榴弹有关系？*

答： Vsync应该是垂直同步吧！一定要开，不然会头晕。没有疾跑的动作，伞兵的身上可是背了30公斤的装备！有的关卡是没有配备手榴弹的，能不能在中途找到补给的手榴弹还不是很确定。投弹时先瞄高度和方向再按G键就可以。一般情况下手榴弹实用性不高，唯有在足够的火力压制下，手榴弹由侧翼一丢，敌人才有可能因不敢离开掩体而炸到，不然杀伤范围也不大，实在很难炸死很多敌人，但是对付坦克，手榴弹还算好使。

寻找大软同路人之作者篇

我与大软

■北京 一兵



曾几何时《大众软件》被读者简称为“大软”。我刚听到这个词的时候不知所云，一个小伙子很怀疑地看着我说：不是吧，你连大软都不知道？我真想不到读者能如此亲切地称呼《大众软件》，为跟上潮流，我也改口称其为大软了。大软从创刊到今天一晃10年过去了，我已人到中年。回首我这10年的道路与大软密不可分，或者说我与大软共同成长。

我可算是大软的第一批作者，在过去与大软接触频繁。印象最深的是杂志社的几次搬家，如同蛇蜕一样，每搬一次就壮大一次。我也借着与大软的合作，有了一些小小的摘桃尝鲜的机会。

记得是在1995年8月份，我在路边的小报摊上无意中发现了设计得很“土”的大软创刊号。当时电脑还是奢侈品，专业介绍PC的杂志非常罕见。作为既是专业又是爱好的我当然如遇知音，于是带着好奇去拜访大软杂志社。那时的杂志社还在崇文门西面的一个地下室里，是与某打字复印社合租的办公场所。进去的道路绝对可用“深一脚浅一脚”来形容。屋里光线昏暗，工作人员也很少，但几位骨干的情绪很饱满，尤其是刘社长的大嗓门儿让人印象深刻，在地下室里余音绕梁。一个长得像中学生似的小男生非常活跃，溜圆的脑袋很像小土豆儿，听说我是科班出身又做电脑生意，于是缠着问个不停。看来他刚刚毕业，对一切都好奇，他就是后来业界大名鼎鼎的“李朋鸟”。他的笔名无数，用以炮制那些既需要刊出又约不到稿的文章。记得有次为了传一个程序，我俩用14.4k的“猫”连着电话线点对点折腾了好几天。那时候还没有网络，许多人都不知“猫”为何物；DIY更是很遥远的事情，被中关村的“二把刀”们把持着。

创刊号的大软定位真的名副其实，大部分都是软件的内容，包括各种小DOS工具的介绍。Windows 95刚刚出来，大家还用不习惯。因为我长期与硬件接触，所以建议大软加入硬件文章，当时老刘非常兴奋地答应了。写了几篇小文后，我开始酝酿大型的连载，现在都记不清写过些什么了，大概是市面上流行的多媒体产品的横向评测，不是光驱就是声卡。现在这样的评测满天飞，还有专门的评测工作室，厂家找上门来送样品。而在当时这样的文章没人有条件去写，能写的不会使，会使的不能写，有限的电脑报刊上的文章大多是类似国家机关计算中心机房的工作人员在交流使用心得。我当时恰好在做多媒体硬件方面的生意，有条件接触到不同厂家的产品，加之我的专业知识和一点笔头表达能力，便凑成了这样的机缘。那真的是10年前的事了，也许老软们还会有印象。文章反响出乎意料，迫得我一件一件写下去，一个系列几乎将DIY的零件写遍。后来陆续又有一些硬件作者加入，将DIY部分在大软扎下了根基。几年间，硬件评测文章形成了一股新的潮流，一发不可收，充斥了整个IT媒体，对消费者的购买倾向起到了很大影响。中国的电脑业发展虽拜大势所赐，但DIY的风潮绝对有大软推波助澜的功劳。

当时电脑还没有普及，甚至对普通用户来说很神秘，所以大软的读者多是相关从业人员，尤其是计算机专业的大学生。虽然大软本身定位并不高深，但与现实产品紧密结合的特色，是相当吸引业内爱好者的。当然也由此出了不少盗版风波，大软的文章被盗已经是家常便饭。

杂志社搬家到磁器口后，队伍壮大了起来，栏目也丰富了，游戏的攻略与赏析比例加大。那是在一家玻璃公司的二楼，第一次去不好好研究一番还真难以找到。大软的老牌负责人“黑暗”便是在这段时期崛起的，算算我们的交情真是有年头了。我也爱玩游戏，但写的游戏攻略不多。大软出名后全国各地都有投稿，热门经典游戏稿件自然竞争更加激烈，大多数情况是我刚找到试玩版人家攻略已经刊出了，我实在有心无力。印象最深的是写过两个经典游戏（其余的不记得了），一个是《三国志IV》，一个是《金庸群侠传》。感谢大软采用了我的稿件，为我在年轻玩家面前摆资格凭添了不少虚荣资本。不过老本行还是在硬件上面，那时候常收到一些杂志社转来的信。我当初很耐心，几乎都认真地回复，大多是硬件DIY方面的问题和咨询。现在硬件资讯如此发达，我也早失去了这样的耐心。

大软再次搬家到法华寺小区时，是真正的“鸟枪换炮”了，不但各部门有条有理，在业界也越来越出风头。我和大软一样的风格也成熟了起来，不再写DIY式的文章，更多地关注于行业的思考，常在大软的“专题综述”栏目里放放“厥词”，比如WinTel阴谋论、布博卡的诡计之类，现在想来还是挺有意思的。

人到中年时却对IT业感到很深的困惑，在国内市场打拼多年后感觉到的是一种说不出的浮躁气。加之IT业是吃青春饭的，知识与信息不断更新，始终是年轻人的天下。我感到了力不从心，越写越少，偶尔会出来拍拍“砖头”，端着老作者的架子批评一下电脑科普文章的文风浮

10年 200期 大众软件十年

躁问题。那时候我的兴趣开始转向网络。我“触网”很早，1996年开始接触，1997年已经“发烧”，沉迷于网聊和论坛，还参与了某不成功的.com预谋，比之现在几大门户还早。后来大软出了附刊与光盘，我将网络中的聊天感受用网聊的形式浓缩成了一篇小小说《阿老的一夜》。此后这样形式的东西又满天飞了，上网的人越来越多，但总体素质有被稀释的嫌疑。那时的网络和当初电脑一样是带有神秘色彩的，有条件接触网络的不是科研院校的人员便是海外留学的所谓精英分子，文化层次确实高些，还真有得聊有得辩。现在普及开来后，我反而失去了兴趣，在QQ上看到上来就查户口的例行问句者，或者在论坛上看到一言不合便棍棒乱舞者，无言以对。

在大软发展一帆风顺的时候，我觉得自己江郎才尽，越写越少直至销声匿迹。5周年庆典的时候作为作者代表厚着脸皮去发了言，后来便出了国。想想那些年几次鲜桃被我摘到，实拜大软所赐。

及至再回国时，人非物非，大软已是业界旗舰式的企业，不但有杂志媒体还有游戏软件公司，还有网站。杂志办成了双月刊，发行量数十万，这是相当可夸的成绩。当初的小编变成了老编，当初的读者变成了作者。细心体会的话，有一点还没有变。翻开杂志，从中能感受到10年来大软贯穿的一个字：情。说出来有点矫情，大软也没有特别以此为企业文化，但这是我确确实实体会到的东西，编者、作者与读者之间存在的某种关怀与默契。看看大软的刊头字还保持了创刊号的风貌，这便是一个默默的旁证。说实话我对这几个字一直耿耿于怀，当年就琢磨着为何不找人好好设计一下。未曾想如今这4个招牌金字成了著名的品牌，具有相当的号召力。

在网络媒体横扫的时代，速成的文章与资料很多，随手查阅很方便。但大软这样的经典杂志依然透出认真与诚信，这是其生存之道。用个不雅的比喻，网络文章如同情人，媚眼与情话间展现着鲜活与挑逗；大软的文章如同婚姻，踏实可靠，并带着一丝不离不弃的关怀。这样的形容也许加重了小编们的责任感，但经典媒体行业确实需要这样的责任感。借此向老小编们道声辛苦了。

我没想到大软10年会向我约稿。10年了，最近“十年”这词因陈奕迅的一首跑调歌曲而出现频率颇高，我便在这10年中与大软共同成长。10年是一个时代，毫无疑问，大软的10年也代表着中国IT媒体的一个时代。



《仙剑，在TV中重生？》一文令笔者颇有思考，虽然笔者不玩剑仙（不要丢臭鸡蛋），也许没有资格说什么，但还是想说说。其实，不管是将小说、名著或游戏改编成电视剧，不可能跟原作一样，但是改得太多也是笔者比较讨厌的。笔者认为，还是尽量原汁原味的好。 **（山东 刘世俊）**

nlite的那篇文章，个人觉得是整本杂志的精华。才买到08期，就照着那文章做了一下，结果完整安装保持在610MB左右，感觉很不错啊！ **（网友 Roll）**

很喜欢记者们的文章，尤其是反映“物质主导大于道德主导的世界”中一些问题的《离职员工的承诺书》，和内容深刻、言语犀利的《删还是不删》。 **（晶合后院 巧克力慕司）**

我错过了微软一统桌上图形界面，错过了互联网的沉沉浮浮，错过了品牌机与兼容机，数码相机与传统相机，LCD与CRT的争辩。这些时代我都错过了，但我没有错过大软，没有错过“连载20年”！ **（晶合后院 Netview）**

请你点评：针对2005年10期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

来信问答

林晓： 每天收到的大量读者来信说什么事情的都有。这不，有一位安徽的韩强和同学打赌，要让自己的名字出现在大软上。请韩强告诉你的同学，大软的“读者来信”栏目就是我主持的“读编往来”啊，我都主持好长时间了……

网友 超级无奈的人

怎样订阅下半年杂志？（我们这里只能偶尔买到大软，因此不知道怎样邮寄）多少钱？收挂号费么？如果收，多少？邮寄到吉林市需要多长时间？直接邮到杂志社有哪些待遇？

林晓： 订阅下半年杂志请汇款到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室 大众软件收（邮政编码100036），咨询电话：010-88118588-8000，E-mail：feifei@popsoft.com。请在汇款单附言上写清楚从第几期开始订及详细地址、邮政编码和联系电话，以便我们及时将杂志寄到您手中。《大众软件》是全国统一售价，单册6.8元，半年81.6元，全年163.2元。如果有挂号要求请您到当地邮局问问，从当地到北京的挂号费是多少，加在杂志款里一起寄给我们就可以。杂志邮寄到吉林市需7天左右。如果直接到杂志社订阅可以成为会员，享受一些会员商品的优惠待遇。

上海 丽斯叶

听说大软又要开始一年一度的读者调查了，去年我就想参加，可是后来不知道把调查问卷放到哪里去了。我的同事倒是参加并获了奖，但是他今年才发现获奖名单中有自己的名字……我们怎样才能参加这个活动，并且及时得到活动的结果？

林晓： 调查问卷将在2005年10期上刊登，答题卡将在10期和11期杂志上刊登两次，并且会在大众软件网站上设立有关问卷回答页面。调查活动的结果会在18期杂志与网站上公布。具体的参与方法还是仔细看我们的活动公告吧。今年的奖品特别丰厚，你可不要错过啊！

“sina新浪UC杯”《大众软件》第三届 2005年度读者调查

调查日期：2005年5月15日～6月30日

奖项设置

奖项	名额	奖品
特等奖	1名	奖品为价值15 000元的戴尔LatitudeX1超轻薄型笔记本电脑
一等奖	5名	奖品总价值35 000元
二等奖	20名	奖品总价值50 000元
三等奖	100名	奖品总价值80 000元
四等奖	400名	奖品总价值120 000元
纪念奖	2000名	奖品总价值200 000元

答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格。为保证更多的读者有机会参与本次活动，我们将在第10期、第11期刊登2次答题卡。请大家依照以下问卷认真填写答题卡，并于2005年6月30日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部收，邮政编码：100036（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面）。参加者只要填写全部答题卡的题目（请不要直接在问卷上回答），并根据要求在答题卡上留下自己的详细个人资料（包括姓名、有效证件号码、通信地址、电话、E-mail等），就会得到一个我们通过E-mail发送的抽奖号码。没有E-mail的读者我们将用平信方式寄出抽奖号码。获得抽奖号码的读者都将有机会分享我们为调查活动设置的巨额奖金。请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。我们将在2005年8月举办的《大众软件》十周年庆典活动上公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2005年第18期《大众软件》杂志上。希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。大众软件网网络投票也将同时展开，请登录www.popsoft.com查看相关事宜。

本活动解释权归《大众软件》编辑部所有

请使用答题卡回答调查问卷
答题卡在杂志中夹的读者咨询卡背面
答题卡的邮寄地址
答题者的姓名，每个人只能参加一次
有效证件包括身份证，军官证，护照等种类
电话，通讯地址，邮编请核实准确，保证有效
如果有E-mail信箱，请一定填写
请在选项前的方框内打勾，或者将方框涂成黑色
1-14题为单选题，其余为复选题
110，111，112题请另外附纸
请将此标志剪下贴在信封正面

《大众软件》第三届（2005年度）读者调查问卷答题卡





注意：翻面还有题目要答

读者调查问卷



第一部分：读者情况调查（单选）

1. 年龄：
A.18岁以下；B.19~24岁；C.25~35岁；D.36~45岁；E.45岁以上

2. 受教育程度：
A.初中及初中以下；B.高中（中专）；C.大专；D.大学本科；E.硕士；F.博士及以上

3. 职业：
A.学生；B.工人；C.农民；D.军人及警察；E.自由职业者；F.国家公务员；G.企业管理人员；H.企业技术人员；I.公司职员；J.教师；K.医务工作者；L.科技工作者；M.财会人员；N.个体经营者；O.其他

4. 你是否经常上网？
A.是；B.否

5. 你使用电脑主要是在：
A.单位或学校；B.家中；C.网吧；D.以上3处差不多；E.很少使用



第二部分：大众软件十周年（单选，部分题目可复选）

6. 自《大众软件》1995年创刊至今已10年，你阅读《大众软件》杂志时间有多久？
A.1~2年；B.3~5年；C.5~8年；D.从创刊至今一直阅读

7. 10年以来，你认为《大众软件》杂志在文章内容方面：
A.每年都有一定进步；B.变化不明显；C.总体质量有所下降

8. 10年以来，你认为《大众软件》杂志在版式、装帧方面：
A.有明显进步，更加赏心悦目；B.变化不明显；C.版式、装祯还有提升空间；D.版式、装帧不够理想，影响阅读

9. 你阅读《大众软件》的目的是：
A.学习电脑应用知识及了解电脑娱乐信息；B.学习电脑应用知识；C.进行电脑游戏娱乐；D.其他

10. 你在第一次选择阅读《大众软件》杂志时，是因为：
A.亲戚朋友或同学推荐；B.书报亭人员推荐购买；C.偶然发现；D.广告或网络相关介绍

11. 你购买《大众软件》的途径是：
A.不定期从住所或工作单位或学校附近的书报亭（书报摊）购买；B.不定期从住所或工作单位或学校附近的邮局购买；C.定期从住所或工作单位或学校附近的书报亭（书报摊）购买；D.经过地铁、公交车站附近的书报亭（书报摊）时购买；E.通过邮局长期订阅；F.通过《大众软件》读者服务部长期邮购订阅；G.定期从住所或工作单位或学校附近的邮局购买；H.偶尔购买，主要通过同学、同事、图书馆借阅；I.从不购买，通过网站浏览或PDF文件阅读电子版；J.以上都不是

12. 你认为《大众软件》创刊10年来，哪一年的杂志给你印象最深刻：
A.1995年；B.1996年；C.1997年；D.1998年；E.1999年；F.2000年；G.2001年；H.2002年；I.2003年；J.2004年；K.2005年

13. 在未来《大众软件》的发展中，除杂志本身之外，你认为最应加强（或新开拓）的是：
A.《大众软件》的品牌推广及图书、出版物等周边产品的开发；B.《大众软件》网站的内容建设；C.《大众软件》电子刊物的阅读服务提供；D.《大众软件》杂志覆盖率及发行渠道的建设；E.《大众软件》读者俱乐部相关服务提供；F.《大众软件》杂志社新刊的推出；G.《大众软件》杂志报道的软件产品下载、游戏资讯的视频付费下载服务

14. 未来你会继续购买《大众软件》杂志吗？
A.是，与杂志长期建立的信赖感和阅读习惯、信息提供等均会使我继续购买；B.视杂志的文章质量、价格而定；C.否，因为年龄的增长和学习、工作性质等情况的改变，不再准备购买；D.否，因为杂志的质量、价格及另有更优秀的期刊阅读选择等原因不再准备购买；E.否，不准备购买，另有其他原因



第三部分：对《大众软件》的看法及意见（可复选）

15. 你认为今年的《大众软件》总体质量相比往年：
A.有一定进步；B.变化不明显；C.质量有所下降

16. 2006年《大众软件》的改版方案中，你可接受的价格是（请在A～C答案中选择）；你可接受的开本是（请在D～E答案中选择）；你可接受的页码方案是（请在F～I答案中选择）：
A.保持价格6.80元不变；B.价格调整为6元；C.价格调整为7.00元。D.保持标准16开形式（即现有开

本）；E.改变为大16开形式。F.适当增加页码（彩色或双色）；G.适当减少页码；H.保持200页不变，赠送海报、书签或网络游戏新手卡、贴纸等周边产品；I.以上方案均不理想

17. 作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：

A.价格便宜；B.内容丰富，综合性强，可学习电脑知识并了解电脑娱乐信息；C.杂志的应用部分适合我的需要；D.杂志的游戏部分适合我的需要；E.文章质量高，文笔出众；F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强；G.因为是半月刊，时效性强于其他杂志；H.版式精美；I.长期阅读刊物，建立了信赖感，属于习惯性购买；J.其他

18. 作为传统类平面媒体，同网络媒体相比《大众软件》具有哪些优势?

A.文章质量高，同网络媒体相比，专题类文章及技术类文章较有深度；B.因为是纸媒体，便于查阅和保存；C.文章有针对性，同网络媒体相比，对大量信息进行了加工和整理；D.价格便宜，比上网查找资料花费少；E.因为工作、读书等原因，无法经常上网，所以可通过刊物了解一些信息；F.同网络媒体相比，我认为《大众软件》不具备明显的优势

19. 你在阅读《大众软件》广告时，比较感兴趣的是：

A.单机游戏及网络游戏类广告；B.数码类产品广告；C.电脑硬件类广告；D.时尚用品、运动产品及食品广告；E.软件类广告；F.《大众软件》征订及《大众软件》相关产品广告；G.均不感兴趣

20. 你最喜欢的编辑是：

A.星尘；B.答笛；C.ARTEC；D.SAY；E.林晓；F.上弦月；G.8神经；H.Cross；I.大漠小虾；J.没有

21. 你最喜欢的记者是：

A.生铁；B.司马平安；C.寂静的冰河；D.心鹰；E.Littlewing；F.龙猫；G.阳光；H.没有

22. 你最喜欢的评测工程师是：

A.小虫；B.别理我；C.魔之左手；D.狂暴鸭；E.没有

23. 你认为《大众软件》上所刊登的广告中，比较成功的通常具备下列哪些因素?

A.视觉效果突出，是一种视觉享受；B.广告创意优秀，产品性能及特色体现得很突出；C.文字详尽，产品特色介绍得很吸引人；D.广告宣传口号有特色；E.广告所介绍的正是自己最关心的产品；F.广告中宣传的某些有奖活动吸引了我；G.广告在杂志中安排的位置非常明显，可方便翻阅到

24. 你经常登录大众软件网站吗?

A.是；B.偶尔；C.否

25. 你认为《大众软件》软硬件产品及游戏产品的内容报道客观吗?

A.是；B.还可以，但一些文章不够客观；C.否

26. 你认为网络媒体会在未来取代传统平面媒体吗?

A.是，网络媒体已成为大多数人了解信息的主要途径；B.否，平面媒体无论从阅读习惯、信息的再度加工以及文章的深度方面，依然有其不可替代的作用；C.不好一概而论，视未来情况发展决定



第四部分：《大众软件》电脑应用部分读者评选（可复选）

27. 你购买正版软件产品的情况是：

A.经常购买；B.偶尔购买过；C.因加密、升级认证等原因，不得已才购买；D.从没购买过正版软件产品

28. 你是否使用过国产共享软件?

A.经常使用；B.偶尔使用；C.从未使用过

29. 你是否通过付费成为某些国产共享软件的正式注册用户?

A.是；B.否

30. 你认为最值得购买的软件产品是：

A.电脑安全软件；B.财务软件；C.程序开发设计软件；D.图形处理软件；E.学习及教育软件；F.商务软件；G.企业管理及ERP软件；H.网络应用软件；I.音/视频处理软件；J.游戏及娱乐软件；K.办公及文字处理软件；L.工具类软件；M.其他类软件

31. 你正在使用的操作系统是：

A.Win95；B.Win98；C.Win2000；D.WinXP；E.Windows Server 2003；F.Linux；G.其他

32. 你正在使用的即时通信软件是：

A.MSN Messenger；B.腾讯QQ；C.新浪UC；D.网易泡泡；E.Yahoo! Messeger；F.UUboy；G.ICQ；H.其他

33. 你正在使用的影音播放软件是：

A.东方影都；B.豪杰超级解霸；C.金山影霸；D.PowerDVD；E.WinDVD；F.Windows Media Player；G.RealPlayer系列；H.Winamp；I.暴风影音；J.Foobar；K.其他

34. 你正在使用的杀毒软件是：

A.金山毒霸系列；B.江民KV系列；C.瑞星杀毒软件；D.Norton Antivirus；E.PC-Cillin；F.东方卫士；G.熊猫卫士；H.日月光华；I.Macfee；J.其他

35. 你正在使用的CPU是哪家公司的产品? 首选的CPU是哪家公司的产品?

A.AMD；B.Intel；C.威盛；D.其他。

36. 你正在使用的内存品牌是? 你首选的内存品牌是?

A.Kingmax；B.金士顿；C.宇瞻；D.威刚；E.金邦；F.英飞凌；G.海力士（Hynix）；H.超胜；I.劲永（PQI）；J.勤茂（TwinMOS）；K.其他

37. 你正在使用的显示芯片品牌是? 你首选的显示芯片品牌是?

A.ATI；B.NVIDIA；C.XGI；D.S3；E.Intel；F.Matrox；G.其他

38．你正在使用的显卡品牌是？你首选的显卡品牌是？

A.ATI；B.华硕；C.技嘉；D.七彩虹；E.微星；F.昂达；G.讯景；H.丽台；I.迪兰恒进；J.双敏；K.旌宇；L.翔升；M.小影霸（新天下）；N.捷波；O.艾尔莎；P.升技；Q.盈通；R.斯巴达克；S.硕泰克；T.太阳花；U.蓝宝；V.启亨；W.其他

39．你正在使用的主板品牌是？你首选的主板品牌是？

A.华硕；B.Intel；C.技嘉；D.微星；E.升技；F.七彩虹；G.昂达；H.艾崴；I.华擎；J.磐正（EPoX）；K.奔驰（新天下）；L.建碁；M.捷波；N.精英；O.QDI；P.隽星；Q.承启；R.磐英（新天下）；S.双敏；T.顶星；U.硕泰克；V.盈通；W.其他

40．你正在使用的CRT显示器品牌是？你首选的CRT显示器品牌是？

A.三星；B.明基；C.优派；D.NEC；E.飞利浦；F.美格；G.爱国者；H.LG；I.EMC；J.SONY；K.AOC（冠捷）；L.三菱；M.NESO；N.现代；O.长城；P.EIZO；Q.大水牛；R.梦想家；S.其他

41．你正在使用的液晶显示器品牌是？你首选的液晶显示器品牌是？

A.三星；B.明基；C.优派；D.NEC；E.SONY；F.爱国者；G.美格；H.LG；I.飞利浦；J.EMC；K.EIZO；L.金长城；M.美齐；N.AOC；O.夏普；P.现代；Q.讯宜纯净界；R.梦想家；S.玛雅（MAYA）；T.其他

42．你正在使用的硬盘品牌是？你首选的硬盘品牌是？

A.希捷；B.西部数据；C.迈拓；D.富士通；E.三星；F.日立；G.其他

43．你正在使用的光存储设备（包括CD/DVD光驱、CD/DVD刻录机、COMBO）品牌是？你首选的光存储设备品牌是？

A.三星；B.先锋；C.华硕；D.明基；E.SONY；F.爱国者；G.微星；H.建兴；I.LG；J.飞利浦；K.理光；L.摩西；M.NEC；N.昂达；O.台电；P.建碁；Q.志美；R.浦科特（PLEXTOR）；S.其他

44．你正在使用的音箱品牌是？你首选的音箱品牌是？

A.漫步者；B.冲击波；C.轻骑兵；D.创新；E.傲森；F.罗技；G.朗度；H.飞利浦；I.惠威；J.三诺；K.麦博；L.兰欣；M.其他

45．你正在使用的输入设备品牌是？你首选的输入设备品牌是？

A.微软；B.罗技；C.明基；D.双飞燕；E.多彩；F.和跃；G.LG；H.爱国者；I.三星；J.大水牛；K.其他

46．你正在使用的视频摄像头品牌是？你首选的视频摄像头品牌是？

A.昂达；B.现代；C.罗技；D.创新；E.多彩；F.QQ电脑眼；G.网眼；H.环宇飞扬；I.台电；J.今视通；K.奥美嘉；L其他

47．你正在使用的机箱品牌是？你首选的机箱品牌是？

A.爱国者；B.富士康；C.百盛；D.金河田；E.世纪之星；F.大水牛；G.银河；H.技展；I.青瓦；J.星宇泉；K.AOC；L.伟训；M.多彩；N.TT；O.Coolermaster；P.鸿宇；Q.百事得；R.联志；S.其他

48．你正在使用的电源品牌是？你首选的电源品牌是：

A.长城；B.富士康；C.航嘉；D.金河田；E.世纪之星；F.百盛；G.鑫谷；H.大水牛；I.多彩；J.其他

49．你正在使用的打印机品牌是？你首选的打印机品牌是？

A.佳能；B.爱普生；C.惠普；D.方正；E.联想；F.利盟；G.施乐；H.紫光；I.其他

50．你正在使用的电脑品牌整机是？你首选的电脑品牌整机是？

A.戴尔；B.联想；C.惠普；D.方正；E.金长城；F.Acer；G.七喜；H.IBM；I.八亿时空；J.TCL；K.紫光；L.实达；M.海尔；N.海信；O.清华同方；P.新蓝；Q.神舟；R.其他

51．你正在使用的笔记本电脑品牌是？你首选的笔记本电脑品牌是？

A.戴尔；B.联想；C.惠普；D.东芝；E.SONY；F.华硕；G.IBM；H.康柏；I.Acer；J.伦飞；K.清华紫光；L.方正；M.TCL；N.联宝；O.同方；P.夏普；Q.富士通；R.NEC；S.优派；T.其他

52．你正在使用的数码相机品牌是？你首选的数码相机品牌是？

A.佳能；B.奥林巴斯；C.富士；D.柯尼卡·美丽达；E.禄莱；F.SONY；G.柯达；H.尼康；I.宾得；J.方正；K.明基；L.联想；M.理光；N.三星；O.三洋；P.卡西欧；Q.松下；R.爱国者；S.DEC中恒；T.无

53．你正在使用的手机品牌是？你首选的手机品牌是？

A.摩托罗拉；B.诺基亚；C.三星；D.飞利浦；E.科健；F.康佳；G.波导；H.南方高科；I.大唐；J.三菱；K.东信；L.松下；M.索尼爱立信；N.首信；O.TCL；P.西门子；Q.厦新；R.熊猫；S.中兴；T.阿尔卡特；U.LG；V.海尔；W.多普达；X.明基；Y.NEC；Z.其他

54．你正在使用的MP3品牌是？你首选的MP3品牌是？

A.创新；B.苹果；C.BenQ（明基）；D.三星；E.海畅；F.爱国者；G.联想；H.LG；I.昂达；J.NEC；K.方正；L.DEC；M.SONY；N.JNC；O.朝华；P.现代；Q.PISA；R.iRiver；S.德劲；T.友基；U.爱迪欧；V.信利；W.MPIO；X.MSC；Y.魅族；Z.但丁

55．你正在使用的DV（数码摄像机）品牌是？你首选的DV品牌是？

A. SONY；B. 松下；C. 三星；D. 佳能；E. JVC；

F.其他

56．你正在使用的数码存储卡品牌是？你首选的数码存储卡品牌是？

A.SanDisk；B.莱克沙；C.PQI；D.Kingston；E.Kingmax；F.DEC；G.英飞诺；H.SONY；I.其他；J.没有

57．你正在使用的MP4品牌是？你首选的MP4品牌是？

A.三星；B.爱可视；C.掌宝；D.DEC；E.现代；F.PQI；G.PISA；H.其他；I.没有

读者调查 大众软件2005年度

第五部分：《大众软件》读者消费调查（可复选）

58．下列数码产品你拥有的是：

A.数码相机；B.手机；C.闪盘；D.DV摄像机；E.MP3随身听；F.数码录音笔；G.掌上电脑及PDA；H.数码摄像头；I.掌上游戏机或其他机种游戏机；J.其他

59．你在购买或更新数码产品时，主要的原因是：

A.产品新功能吸引，价格也可接受；B.在工作、学习之余消遣；C.乘坐交通工具或等待朋友时打发时间；D.学习或工作需要，便于提高；E.周围同学或同事影响，多数人都拥有该设备；F.没实际需求，只是身份象征；G.由亲朋好友或恋人赠送，不需自己购买；H.其他

60．在购买、更新手机时，下列哪些功能是你的首选？

A.彩屏；B.MP3功能；C.蓝牙接口；D.彩信；E.彩铃；F.拍照功能；G.摄像功能；H.无线上网；I.录音功能；J.手写输入；K.JAVA拓展；L.游戏功能；M.红外接口；N.WAP功能；O.收音机功能；P.闪盘功能；Q.视频及电影播放功能；R.其他

61．你拥有的游戏机包括：

A.PS2；B.PSP；C.X－Box；D.GBA；E.神游SP（GBA SP）；F.神游机；G.NDS；H.DC；I.FC（小霸王、裕兴等其他品牌的机种）；J.PS；K.NGC；L.无

62．你平均每天使用电脑的时间为：

A.1小时之内；B.1～2小时；C.2～4小时；D.4～8小时；E.8小时以上；F.不接触电脑

63．你平均每天用于上网的时间为：

A.1小时之内；B.1～2小时；C.2～4小时；D.4～8小时；E.8小时以上；F.从不上网

64．你在近期有升级电脑的打算吗？

A.有；B.暂时不考虑；C.根据需要及经济情况而定

65．你认为升级电脑的原因主要是：

A.原有电脑运行速度慢，不能满足图形处理的需要；B.原有电脑运行速度慢，不能满足娱乐需要；C.原有电脑运行速度慢，不能满足操作系统需要；D.以上原因都不是

66．你认为下列电脑配件，在升级中应优先考虑的是：

A.显示器；B.鼠标/键盘；C.CPU；D.显卡；E.主板；F.硬盘；G.内存；H.光驱；I.机箱；J.音箱

67．购买显示器时，你会选择：

A.17″平面CRT显示器；B.19″或以上平面CRT显示器；C.15″液晶显示器；D.17″或以上液晶显示器

68．购买电脑主板及显卡时，你会选择哪种总线架构？

A.PCI-E；B.AGP；C.其他

69．你的上网方式主要是通过：

A.拨号；B.ISDN；C.ADSL；D.小区宽带；E.有线电视网；F.专线；G.其他

70．你是否有网络购物、订票、酒店预定等经历：

A.是，经常；B.是，偶尔；C.否，只听说过；D.否，不了解

71．你经常选择网络购物的网站是：

A.卓越；B.当当；C.贝塔斯曼；D.易趣；E.时代珠峰（8848）；F.阿里巴巴；G.八佰拜

72．你选用的移动通信服务是：

A.中国移动；B.中国联通；C.小灵通；D.其他；E.没有

73．你一般选用的下载方式是：

A.HTTP；B.P2P（包括BT）；C.FTP；D.其他

读者调查 大众软件2005年度

第六部分《大众软件》游戏调查及读者评选（可复选）

74．你玩游戏主要选择：

A.网络游戏；B.单机游戏；C.两者都玩，玩网络游戏时间多一些；D.两者都玩，玩单机游戏时间多些；E.两者都玩，游戏时间差不多

75．你玩游戏的一般地点是：

A.家里；B.公司（或工作单位）；C.网吧；D.学校机房；E.其他地方

76．你玩一款网络游戏通常是因为：

A.朋友或同学介绍；B.网吧中看到其他玩家在玩；C.网站或刊物介绍；D.海报宣传或广告宣传

77．你进行休闲游戏时，通常选择的平台是：

A.联众游戏；B.新浪iGame；C.腾讯QQ游戏；D.中国游戏中心；E.边锋游戏；F.其他

78．你认为在国内最具影响力的电子竞技赛事是：

A.WCG；B.CPL；C.ESWC；D.CEG；E.CIG；F.WEG；G.其他

79．你最喜欢的单机游戏类型是：

A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；D.动作射击；E.冒险解谜；F.运动；G.养成；H.其他

80．你玩得最多的游戏是：

A.国产（包括我国台湾省的）游戏；B.欧美游戏；C.日本游戏；D.韩国游戏；E.其他

81．你认为目前国内单机正版游戏的平均定价：

A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；D.偏低；E.不知道

82．你最喜欢的网络游戏类型是：

A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；D.动作射击；E.冒险解谜；F.运动；G.养成；H.其他

83．你每周用于玩网络游戏的时间是：

A.3小时之内；B.4～9小时；C.10～25小时；D.26～40小时；E.40小时以上

84．你所在地区的网吧中，一般每小时收费为：

A.低于1元；B.1～2元；C.2～4元；D.5元以上

85．你所在地区（家庭住地、学校或工作单位）1000米之内，有几家网吧：

A.1家都没有；B.1家；C.2～3家；D.4～5家；E.5家以上

86．你所在地区（家庭住地、学校或工作单位）附近的网吧，是否为连锁（或加盟）网吧：

A.是；B.否；C.有些是，有些不是

87．在网吧中玩游戏时，除游戏之外，你选择的其他消费有：

A.饮料；B.香烟；C.方便面；D.报纸或刊物；E.面包或饼干等小食品；F.其他

88．你认为目前国内网络游戏的消费水准：

A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；D.和其他娱乐方式相比很低；E.不知道

89．你购买网络游戏点数卡主要是通过：

A.书报亭或零售店；B.网吧；C.网吧或网络购买虚拟卡支付；D.其他

90．目前你每月用于网络游戏上的花费是：

A.0；B.30元以下；C.30～60元；D.61～100元；E.100元以上

91．你认为国产游戏整体制作水平同国外知名游戏制作公司的相比，差距何在：

A.缺乏游戏创意；B.美术表现力不足；C.3D技术水平低；D.程序不够严谨，Bug较多，E.缺乏有经验的团队和制作人；F.产业整体投入资金不足，有时受到产业政策影响；G.厂商急功近利，研发人员心态较为浮躁；H.以上原因皆是

92．你对国产游戏制作是否有信心：

A.是，超越其他国家是早晚的事；B.是，但有些担忧；C.否，差距较明显，还需长期努力；D.无所谓，我关心的是游戏的品质，与制作方是谁无关

93．你认为一款网络游戏从公开测试到收费运营，比较合理的时间段是：

A.1个月；B.1～3个月；C.3～6个月；D.半年以上；E.1年之内；F.1年以上

94．目前一款网络游戏从客户端下载到注册安装的过程是否较繁琐：

A.是，很繁琐；B.还可以接受；C.否，很简捷

95．你在安装一款网络游戏时，是否仔细阅读过用户协议并了解玩家的权利： A.是；B.否；

96．在2004～2005年，你参与过公测或内测的网络游戏有几款？

A.1款；B.1～2款；C.3～4款；D.4款以上；E.未参与

97．在2004～2005年，你付费的网络游戏有几款？

A.1款；B.2款；C.3款；D.3款以上；E.未付费玩过网络游戏

98．你认为目前网络游戏中，最吸引人的周边产品是：

A.海报；B.游戏人物的玩偶；C.游戏主题T恤；D.不干胶帖纸；E.打火机；F.主题徽章；G.抱枕；H.笔记本；I.钥匙链；J.CD盒或玩具盒；K.鼠标垫；L.帽子；M.背包；N.布绒玩具；O.剧情背景小说、漫画；P.杯子；Q.扑克牌；R.台历；S.手机挂饰；T.人物原画图册；U.游戏主题邮票；V.其他

99．你认为目前国内单机游戏厂商最应改进的是：

A.市场调查宣传；B.渠道建设；C.售后服务；D.汉化质量；E.游戏产品引进速度；F.游戏周边产品开发；G.定价体系；H.品牌建设；I.产品包装及光盘质量；J.其他

100．你认为目前国内网络游戏厂商最应改进的是：

A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；B.同步引进国外网游大作；C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；D.加强对GM的管理和培训；E.降低游戏资费水平；F.举办各种游戏内外的活动；G.其他

101．你印象最好的内地游戏代理公司是：

A.第三波；B.寰宇之星；C.美国艺电；D.成都斯普；E.上海育碧；F.索奥尔数码；G.连邦软件；H.武汉奥美；I.阳光娱动；J.智冠电子；K.光谱；L.星空娱动；M.空间互动；N.晶合软件；O.其他

102．你认为最成功的国内网络游戏运营商是：

________、________、________

103．你最关注的国产原创网络游戏是：

________、________、________

104．你正在玩的网络游戏是：

________、________、________

105．你最关注的引进版网络游戏是：

________、________、________

106．你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：

________、________、________

107．你认为最佳网络游戏服务运营商是：

________、________、________

108．你认为2004～2005年最佳新锐网络游戏公司是： ________、________、________

109．你认为2004～2005年最成功的网络游戏代言人是： ________、________、________

（以下题目请另附信纸说明）

110．你认为《大众软件》目前最应加强的是：

111．你认为《大众软件》在面对网络媒体竞争的情况下，应如何保持目前的优势？

112．关于《大众软件》的其他建议。 P



仙界传评测



《仙界传》的大背景取材与古典神话小说《封神演义》，公元前1122年，原始天尊敕定封神榜，决定将仙魔离开人界。欲与魔界人界中立一界，维持三界互不侵扰，三界初成。游戏采用最为大众所熟悉的封神榜为游戏背景，符合玩家口味。《仙界传》的游戏画面和《大话西游》有些类似，同样是回合制游戏。作为一款2D游戏，画面清爽，魔法绚丽，但缺乏3D游戏那种真实感。游戏的背景音乐和战斗音乐有很大不同，一个舒缓，一个紧张、激动人心，只是听久了可能会有些腻。《仙界传》的任务系统和市面上某些网游的任务系统比较类似，分为主线任务和支线任务，30级以前的任务比较简单，就是帮某个NPC跑跑腿啊，收集一下怪物掉落的物品啊之类的，后期任务还是有不菲奖励的。游戏中一共有4个职业可以选择，分别是药师、剑士、谋士、仙道。剑客终其一生学习武器与战斗技能，可使用大部分的武器与防具，除了拥有所有职业中最强壮的身体外，其物理的攻击力与防御力都是佼佼者；药师是队伍里不可或缺的疗伤人员，除了集体回复同伴的状态以及血量外，也是唯一了解复活奥秘的角色；仙道天生就有着异于常人的智慧，他们钻研风火水地自然元素力量，仙道最适合担任后方火力支持者，利用各式符咒来驱动仙术，可使用多项属性的仙术攻击；谋士具有冷静的头脑以及高超的智慧，他们最宝贵的资产在于身处战场上发挥卓越的指挥才能，划奇谋出奇计，以寡敌众，只要运用阵行得当，将能大幅提升团队的战斗能力与续战能力。



《仙界传》中有个特色的神仙系统，每个玩家都会有自己的神仙，然后带着神仙去闯荡世界。玩家进入游戏后，首先和仙界的NPC原始天尊对话，学习基本技能，在获得基本技能之后，根据选择的职业，可以到相应的神坛与神仙对话，根据自己的喜好选择所要附身的神仙，而后这个神仙就附体在玩家身体内，在玩家行走、交易、PK等各种活动中，神仙都会以半透明的形式悬浮于玩家头顶上方，并且神仙还可以铠甲化形式附身玩家身体某个部分，增加玩家属性。游戏也有战宠系统，游戏中所有出现的怪物，除了在任务中出现的特定怪物和天君级敌人外，大部分都可以被玩家捕获而成为玩家的战斗宠物，



战斗宠物可以参加战斗，成为我方的战斗力和伙伴，细心培养其威力不可忽视。想要在游戏中捕捉中意的战宠，只要在战斗中选择道具“封印卡”，再点击想要捕捉的怪物即可。不过并不是所有的怪物都可以捕捉成功，一般说来怪物在受伤的情况下捕捉起来相对容易一些，玩家无法捕捉比自己等级高的怪物。战斗宠物可以通过战斗积累经验值，当经验值积累到一定程度就会升级。每个玩家携带战斗宠物的上限是3个。战宠分为物攻宠物和魔攻宠物，另外，游戏中还会出现一些宠物，这类宠物4项属性平均。在等级低的时候，这类宠物并不能帮助玩家什么，但是等级高后，随着属性点数的累积，必然是玩家升级打怪或是PK时的得力助手。此外，玩家可以通过任务或者去商店购买一只幼兽，然后就可以通过陪它玩耍、给它喂食、洗澡等来培养幼兽，待36小时后，一只幼兽就培养成了。需要注意的是，玩家的一举一动都会给幼兽成长带来影响。《仙界传》的道具是多种多样的，光是传送道具就有好多种，而且玩家还可以通过自己的技能合成道具。其中极品装备只可以合成，玩家必须和修炼其他职业的好朋友一起组队，在神仙的世界搜寻极品装备的素材，然后合成出极品物品，这些合成公式都需要玩家自己去探索。



《仙界传》以国产2D网游来冲击网络游戏市场，还是有它的独到之处的，仅仅一般概念的宠物就有3种，其中笔者最喜欢的是神兽系统。但是《仙界传》还是有它的不足之处，比如2D画面对人物的表现不足等等，不过它以极低的配置来弥补推广上的困难。祝福它能在众大作林立的网游市场占得立足之地。



广告索引



带着春天气息的UC2005 II

近日，笔者终于有幸目睹了即将“新鲜出炉”的新浪UC2005 II，下面就是期待已久的UC2005 II 大揭秘！

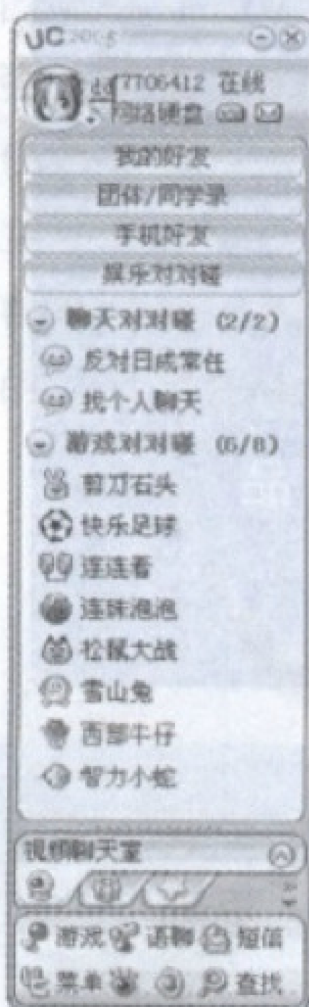
新增的功能包括：娱乐对对碰、正在编辑通知、UC助手、文件转发、多彩安装界面、多种登录方式。

实用性改进方面：简化注册，团体、视频、菜单和一些小功能的改进都让UC变得越来越“善解人意”。

下面就由笔者来细细道来。

新增功能：

新增一：娱乐对对碰

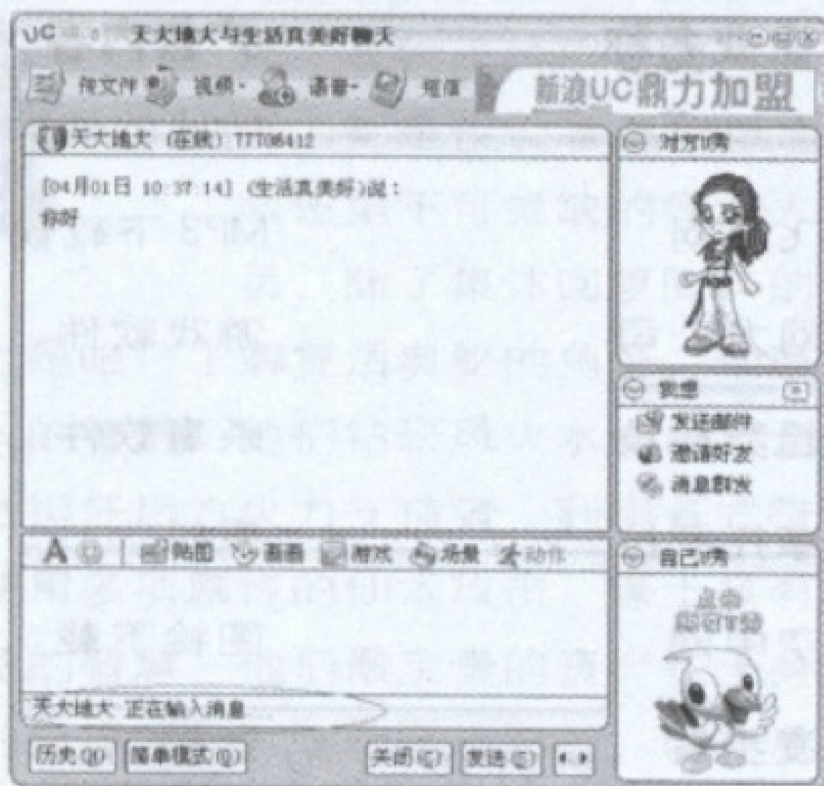


你寂寞么？你无聊么？那就选择“娱乐对对碰”，说不定你会遇到一个有趣的人呦！

在找不到朋友聊天的时候，选择聊天对对碰，随机寻找聊友，畅所欲言，就可以聊个痛快了。

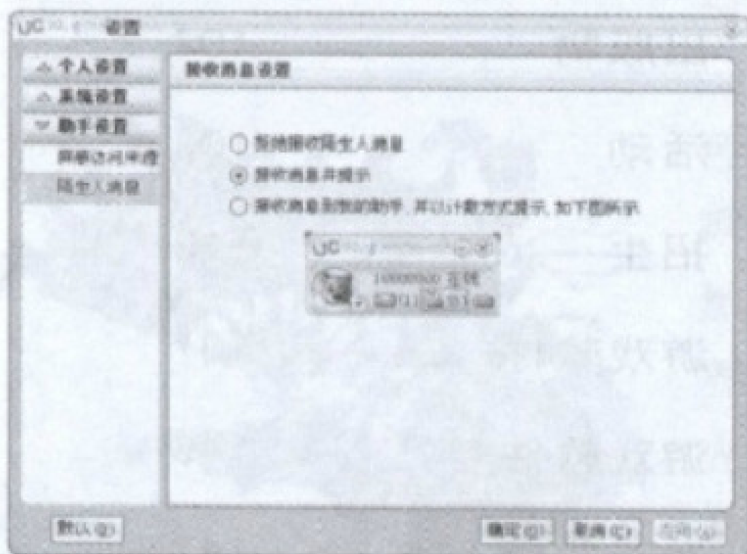
在找不到志同道合的朋友一起游戏的时候，“游戏对对碰”一定可以满足你的需求，帮你碰到一个喜欢玩游戏的网友，可以边玩边聊，一起切磋玩游戏的技艺。

新增二：正在编辑通知

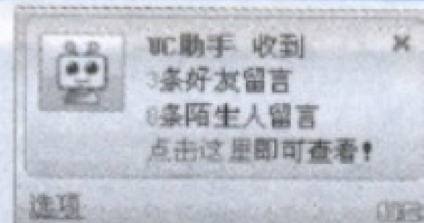


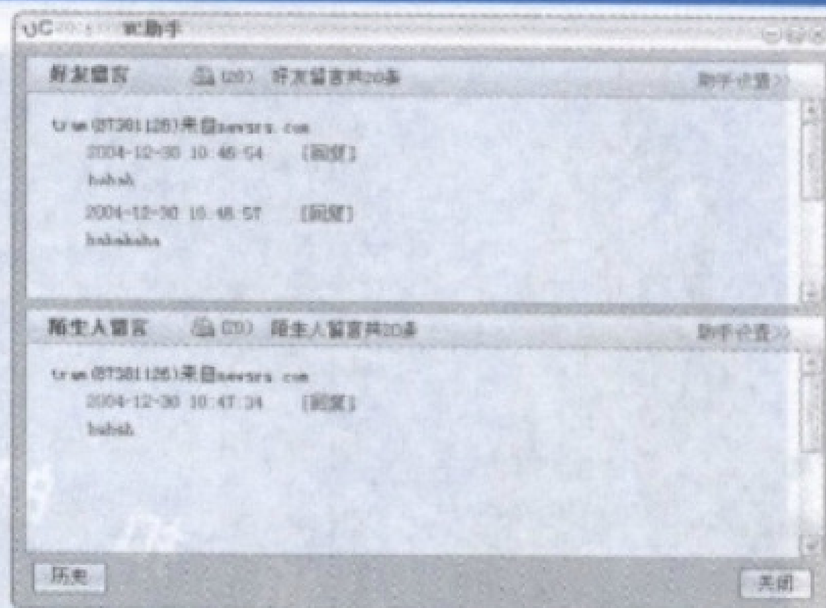
你可以清楚地知道对方是不是在输入消息，对方的动作“一目了然”，真是提高聊天效率的好帮手。

新增三：UC助手

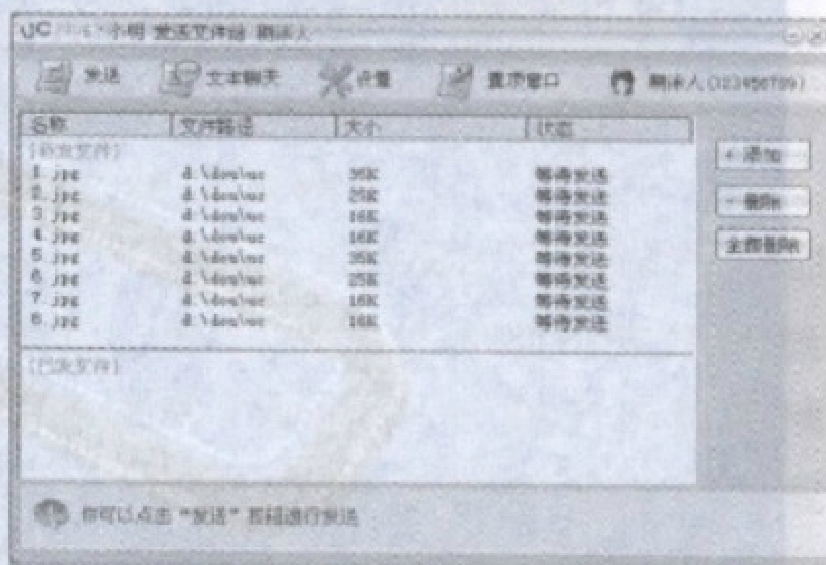


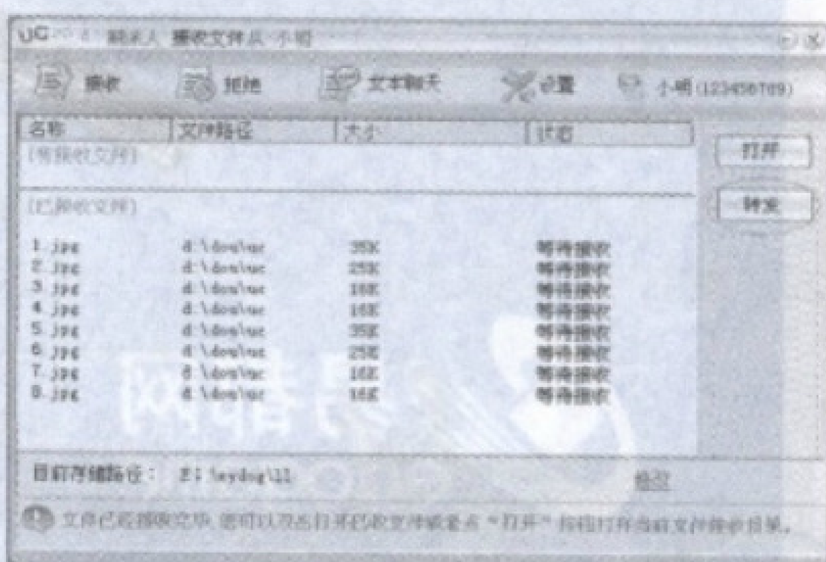
说到助手，不得不提的是新增的UC助手。在助手设置里，不仅可以对来自陌生人的消息进行选择，还可以选择接收的方式。UC助手还将负责接收你的所有离线消息，当上线的时候，所有的离线消息会显示出来，如果你的离消息多，再也不用点到手酸了！





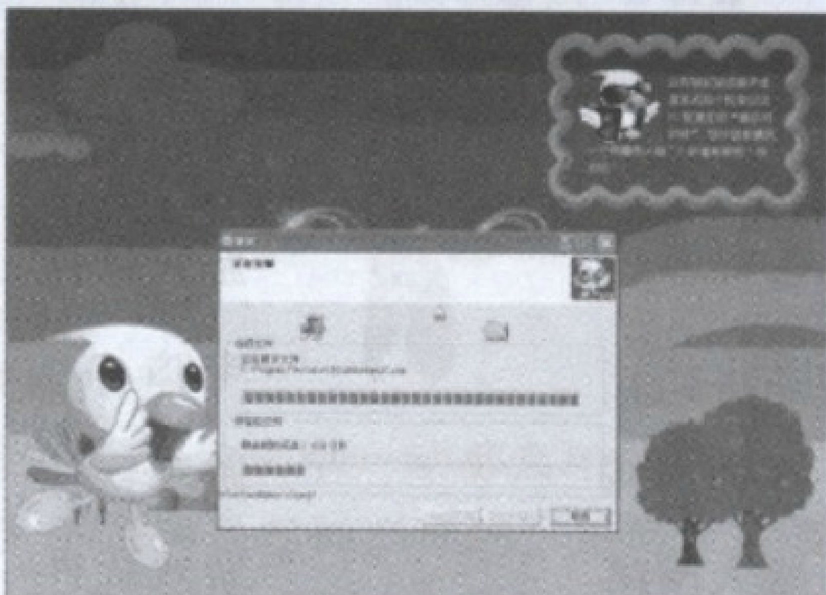
新增四：文件转发功能





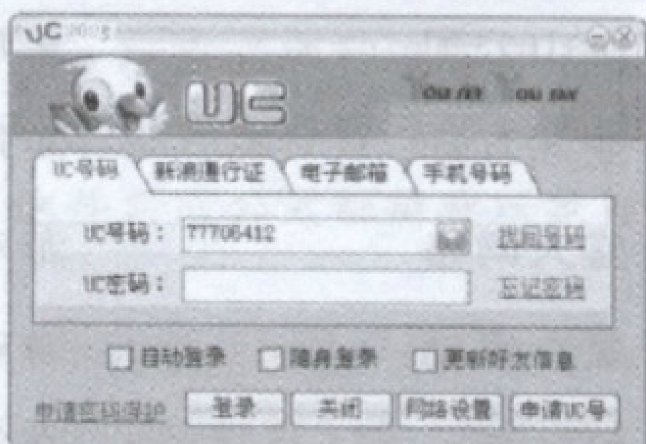
文件传输是UC历来的优势和特色，这次也继续保持了可以一次收发多个文件（只需点击一次按钮）以及断点续传的特色，界面做了重新调整和优化。新增的转发功能也是很实用的，收到好友的文件还要传给其他人，再也不用一个一个选了，点击“转发”按钮，文件全部可以自动进入到发送界面，轻松发给好友。

新增五：安装界面优美



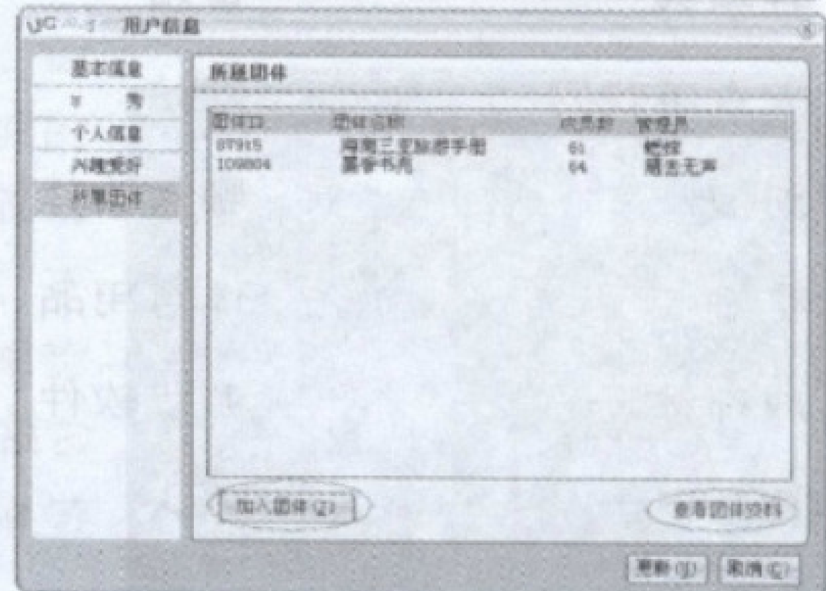
曾经以为安装文件是件很枯燥的事情，看到这么漂亮的安装界面，终于明白什么是眼前一亮了！甚至觉得还没看够就已经安装完了，有点遗憾呢。

新增六：多种登录方式



在登录方面，UC又进一步做了调整，兼容所有新浪用户，真正将新浪和UC做了无缝整合。

新增七：查看好友所在团体

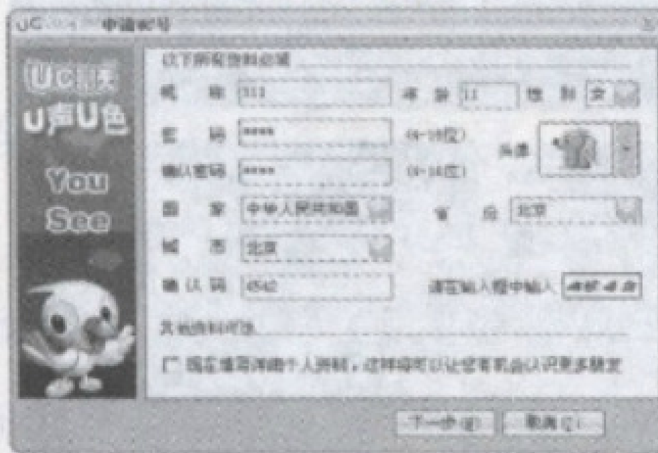


查看好友资料的时候，好友加入的团体一目了然，好朋友自然要扎堆在一起。加入他在

的团体，让我们“臭味相投”到一起！

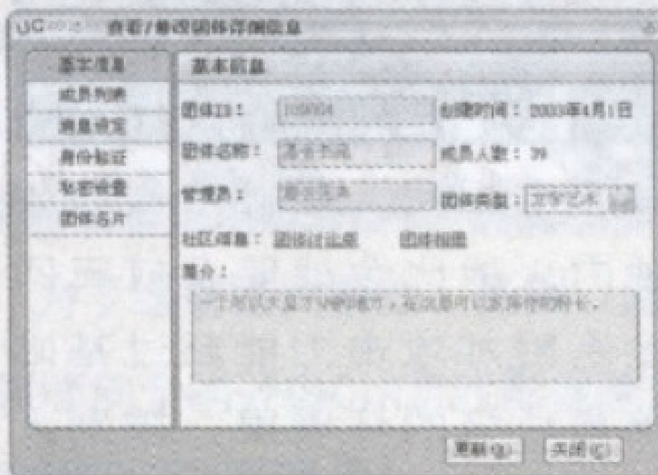
除了新增加的功能，在原有功能的改进提高方面，UC也下了很大功夫。

实用功能改进：



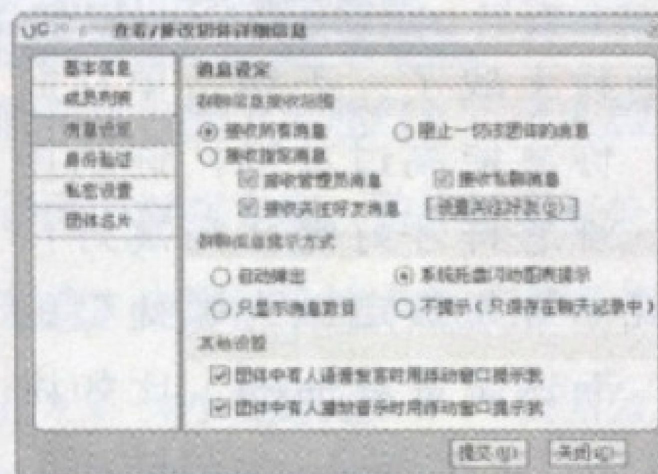
改进一：注册过程简化：

只需要填写一些最简单的信息就可以申请一个UC号码，方便快捷。



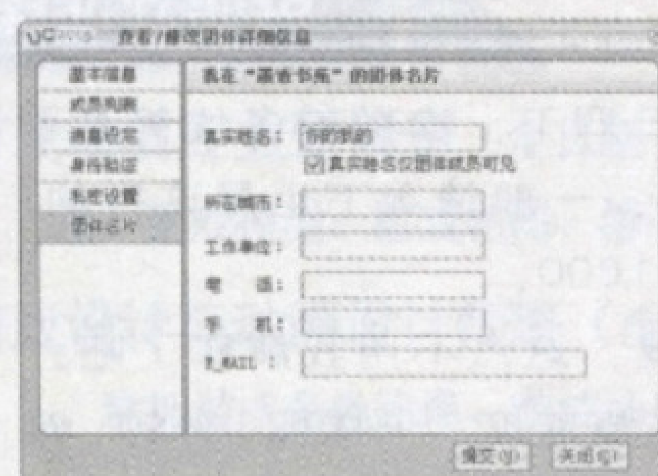
改进二：团体功能改进

继UC2005 I正式版中每个人可以加入6个团体、创建3个团体、团体最多可以容纳200人的调整后，2005 II在团体资料、团体消息、团体名片等功能上也做了易用性的改进。团体资料整合到一个界面，更改起来更方便。



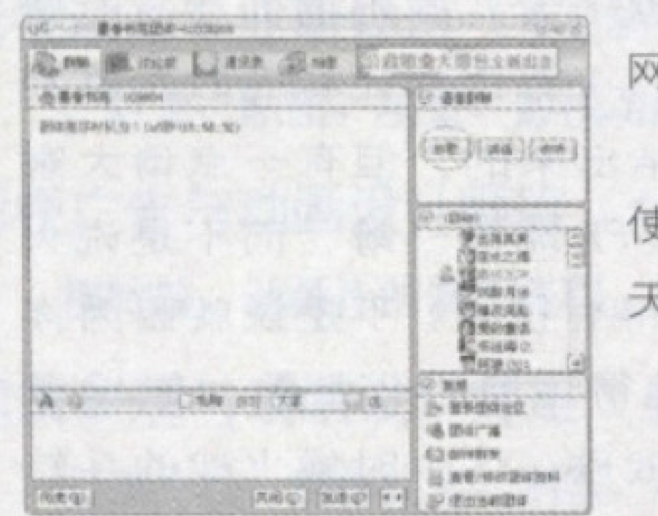
团体消息设定：更加人性化。

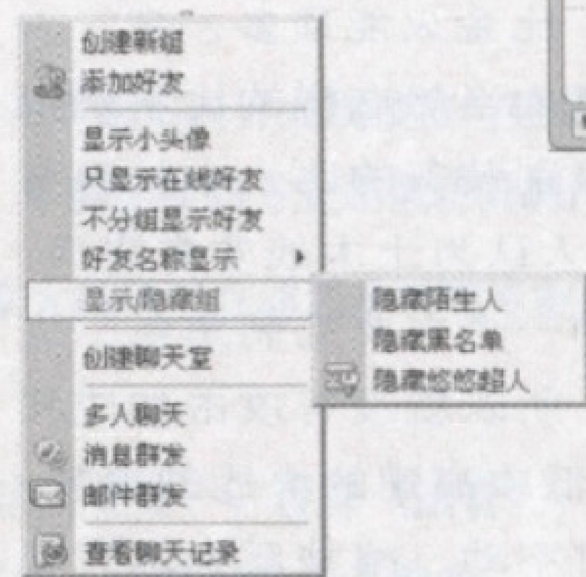
团体名片：可以在不同的群里显示不同的身份。

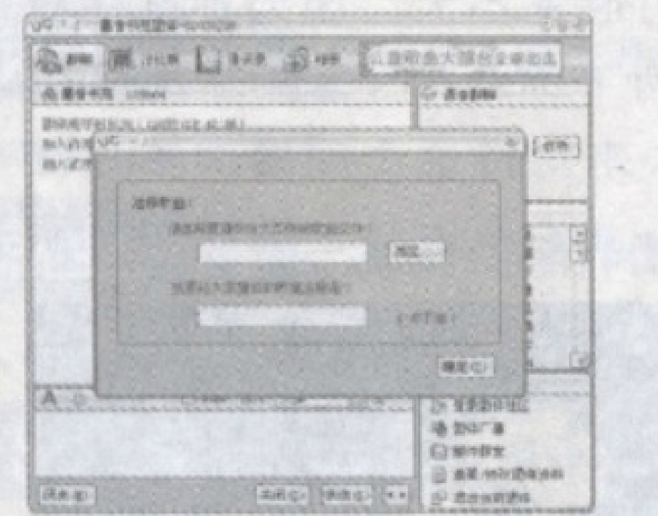


团体语音加强：突出UC团体语音的特色，新增专门“放歌”的按钮，让网络Party变得更加有声有色。

群聊信息的保留，让你即使不在线也不会落掉好友聊天的有趣信息了。







改进三：视频改进

语音电话和视频电话分开，做到想说的时候说，想视频的时候视频！视频的效果还有了进一步的提高，更



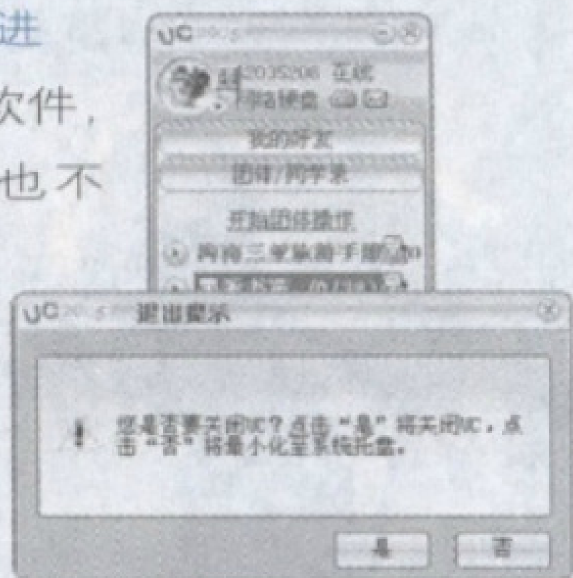


有放歌和播放影音文件的功能，还可以卡拉OK。

改进四：菜单

UC2005II中，将好友的左、右键菜单统一，使用更方便，符合很多Windows使用者的使用习惯。

改进五：一些易用性的改进

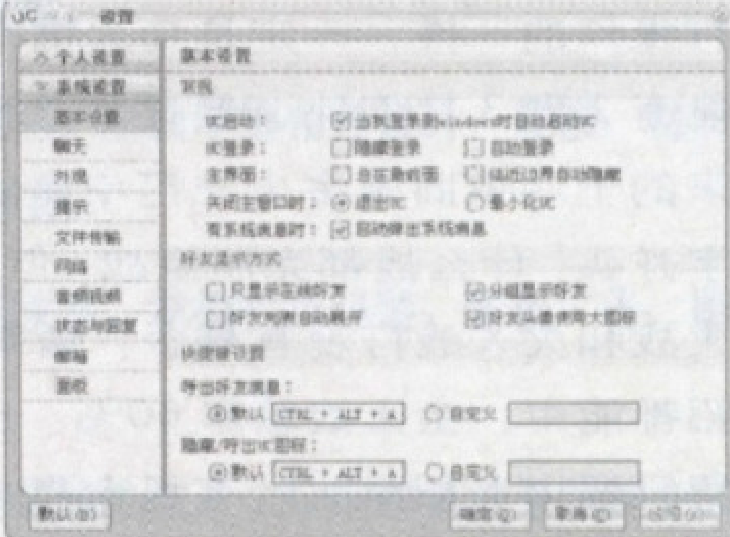


考虑到用户会使用不同的软件，在关闭主界面时软件的状态也不同，这是UC以人为本设计理念的体现。在第一次登录UC时，点击主界面上的叉，会弹出询问窗口，询问你是关闭UC还是最小化。

如果这次选择错了也不要紧，登录后还可以在系统设置—基本设置里选择关闭窗口是关闭UC还是最小化窗口。

好友移动到其他组，可以用Ctrl或者Shift键，支持多人移动。

快捷键定位好友，过滤前面的非汉字和字母的字符



个人设置、系统设置合到一个界面

陌生人、黑名单可隐藏，让自己的界面只属于自己！

UC在不断地创新和完善自己，越来越细致周到的服务，为喜欢网络的人们创造更加丰富多彩的网络生活！





战士PK心得

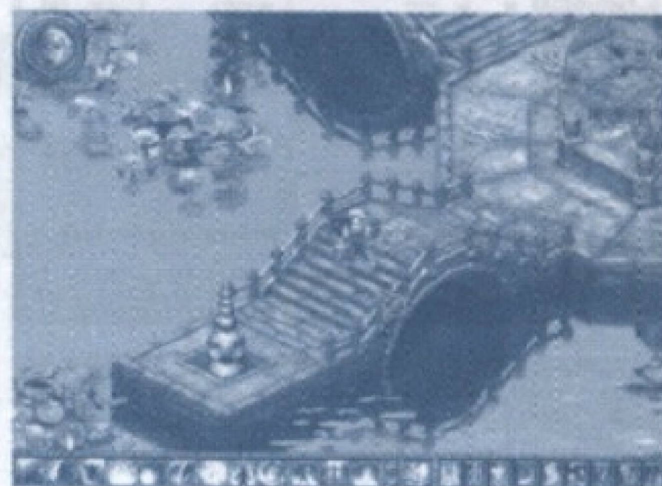
《天骄2》的游戏理念比较强调五行熟悉属性相生相克，所以在战士中也就出现了很多可以令大家去组合的方式，下面介绍几种现在比较普遍的组合方式的特点和其中的一些奥妙。



金土战也是我选的战士，可以克制土木战，土战的人先天的弱势就是攻击金战副修土，34穿红虎就有300的防，土战基本就打不动，但是，金战确能打中土战，而且，土战的那招格挡技能操作水平相当的话只能把金的一招大招格挡了，注定是要吃上一招的，输赢没有悬念。金土就好了吗？不是，他惧怕金火战，为什么？很简单，金战对抗其实说白了就是力推对抗，上来第一招一定是力推华山，谁推中了谁，结果就出来了。金火的攻击速度优势，使得即使同样网速，同样操作的一推，一定是金火推中金土，10次中也许只能有2到3次例外，但是那改变不了大的局面，接下来的千均依旧是金火先打中金土。火X战，只要是火字开头，什么战都克制金战，但是克制的程度不同。金火战和火X战打没有悬念，输率70%除非运气好，大招都能中。金土战输率60%，比金火能顶多一会，大招只要中一招举火就有机会赢。当然这样的比率是以同级同档次装备来说，不同级别装备的比，本就有着先天的不同。土战，土战我个人认为土木战非常实用，是对付相当强悍的闪避火战的一个主要克制角色，火战首先没有主属性克制土战，所以就没有攻击加成和防御加成，而高级土战的防是低攻高速的火战的噩梦，山罡之后根本就是块石头，打不动，格挡反弹定又非常有效地治疗火战的快速攻击。土战虽然攻弱，但是只要火不是副修土，打起来还是非常吃痛的，所谓血舞耗死更是一厢情愿，你有血舞他也有，更何况你靠近他格挡，防御任何攻击，并反弹一定冲击性的招数。

最后向大家再谈谈火战士的PK，玩了这么长时间觉得，同档次之间的战士总的来说火战PK略胜一筹，何以见得呢？





1. 速度快。攻击速度和移动速度是其它系的战士根本无法相比的，尤其是移动速度快，因此能攻能守，仅凭这点你就占据了主动的地位。

2. 攻击力强，也许有人会提示我忘了金战，其实不然！火战的Lv1的游蛇式攻击速度+25%，闪避+150，金战的Lv1伏虎式攻击力+20，假设双方基础命中和闪避相同，基础攻击力相差27以内的情况下，20秒内火战比金战能多打三四下，不要小看这几下，你金系附加攻击力能超过基础攻击在天骄2这个药品纯粹是垃圾的环境里，被别人多砍一下都是致命的！

3. 防高。又有人在提示我土战了，不错，单从数值上看土战的防确实挺高。你高能高过攻吗？你防再高对方都能对你产生伤害。那怎样才好呢？闪高好！大多数玩过网游的人都发现，凡是被定义为敏捷型的角色特点就是命中和闪高，而这是最要命的。比如说火战和土战都受到200的攻击，火战防0，土战防40，火战闪基础+150，土战基础+0，这种情况下，同样次数的攻击下火战要少挨三四下，次数越多优势越明显。比如说10下解决战斗，一般情况下也是这样的，火战掉血1400，土战掉血1600。

4. 闪高就是变相的血厚，这点不用我解释了吧。

5. 至于技能值和技能恢复速度，PK撑死1分钟，难道你们俩打着打着还坐下歇一会儿回下蓝？

以上这5点是经与另外5个系的对比和无数次胜利和数得清的几次失败而总结出来的。但有一点请大家明确一下，这里只是说火战PK略胜一筹，而不是说火战PK就无敌了。战士PK也得有技巧，不是说就因为你是战士干什么都顶着打。值得注意的一点是，在20级到30级之间尽量不要和金战PK，这个时候火战的斗转乾坤还没有出来，跟金战打胜率不大，因为你几乎打不过对方的千钧斩，挨上两下你就输了！

请大家怀着一个平常心来对待这个问题，不是因为我是火战我就吹火战强，其它系的战士弱，每个系的战士都各有各的优势，只不过以后的天骄2道路还得各位自己去走，各系的许多经典连招还得自己去发觉！祝大家在《天骄2》里，越玩越美，越战越勇！



独家报道

《地狱之门》

原暴雪四巨头新作

——旗舰与HanbitSoft签约《地狱之门——伦敦》

■本刊记者 Littlewing（美国旧金山报道）
摄影 Littlewing

那群以制造伟大游戏为目标的游戏狂徒
如今已过而立之年
失落神殿的传说
亚马逊的长发弯弓
都已成为被膜拜的历史

十年一个轮回
那些熟悉的面孔
驾驶旗舰在暴风雪中起航
创造新的传奇

游戏的梦想依旧存在
当地狱之门再度打开，异教徒在雾都召唤群魔
用圣堂武士的长剑涤荡邪恶
英雄的故事重新开始

朝圣之旅

3月初我接到了一份来自韩国游戏公司HanbitSoft的邀请函，邀请我对与HanbitSoft合作的一家美国游戏开发公司以及这家公司的新产品作一次专门报道。在邀请函中，HanbitSoft故作神秘地没有透露这家美国公司的名字，但保证它是世界上最优秀的开发公司之一，有巨大的报道价值。HanbitSoft曾在韩国发行暴雪的《暗黑破坏神》系列和《星际争霸》，而前不久网上风传HanbitSoft成为旗舰工作室（Flagship Studios：暴雪四巨头Bill Roper、Dave Brevik和Schaefer兄弟离开暴雪后重新组建的公司）的亚洲代理商，难道HanbitSoft信中的神秘公司，就是他们中的一个？

我无法形容接到旗舰工作室的邀请函那一瞬间——我的兴奋和激动，我甚至忘乎所以地开始设想和Dave讨论《暗黑破坏神Ⅱ》的平衡性问题，或是与Bill打一把魔兽，我甚至忘记，还没有拿到美国签证……

4月3日，坐上了飞往韩国的飞机，我将在韩国与来自亚洲其他国家和地区的记者会合，同赴美利坚。汉城时间4月5日下午17：50，我们从汉城仁川机场搭乘新加坡航空的飞机，飞向旧金山。新航的每个座位上，都有小型电视，99个频道循环放映各种风格的影片，除了最新的《飞行大亨》、《亚历山大大帝》、《雷》，也有《欲望号街车》之类的老片，还可用来玩游戏。看过几部电影之后我玩起了飞机上的游戏，电视的遥控器变成了手柄。新航的游戏都是Nintendo前期的作品，包括口袋妖怪系列、超级马里奥系列、超级瓦里奥系列等，飞机上剩余的时间都被我用在了《塞尔达传说》中，遗憾的是，我不能把存档带走……

旧金山时间4月5日下午14：30，飞机抵达旧金山。顶着正午的太阳，近24小时没睡的我毫无困意。通过酒店服务员的指引，我来到了旧金山最大的电子音像制品市场Best Buy，还看到了心仪已久的《无冬之夜》收藏套装和《毁灭战士3资料片——邪恶复苏》，遗憾的是，它们的价格让我放弃了在美国买正版游戏的念头，决定回国之后想想办法。最终我只带着一本Computer Gaming World杂志离开了Best Buy，别小看这本杂志，它的价格足够买半年的《大众软件》。

4月6日是个好天气，9：00我坐上计程车前往Townsend Street 139号——旗舰工作室的所在地。到底是一群什么样的人做出了这些改变我生活的游戏？与暴雪的天才设计师们面对面的接触，亲自探寻暴雪游戏帝国的奥秘，早就是我多年来的梦想。现在，请和我一起，完成这次梦想之旅。

旗舰起航

在工作室门口我们遇到了Bill，为了在E3上能拿出更好的演示版本，大部分员工都在昨晚加班到深夜，所以工作室显得空空荡荡。Bill带领我们参观了工作室，简单介绍了工作室的状况。

旗舰工作室的24名员工中，有16位来自暴雪，其中包括9名核心成员：首席策划Dave Brevik、首席执行官Bill Roper、财务总监Kenneith Williams、总设计师Erich Schafer和Max Schafer、美工师Phil Shenk和Dave Glenn、技术主管Peter Hu和Tyler Thompson及7名程序员、美工，他们中的绝大多数都参与了《暗黑破坏神》系列、《魔兽争霸》系列和《星际争霸》的开发，其中Dave Brevik等还参加了《魔兽世界》的开发工作。



Bill（左）：“伙计，把我们最猛的怪物给他们见识见识”



“旗舰工作室就在你的背后”

在离开暴雪之后，Bill Roper、Dave Brevik和Schafer兄弟几人聚集在Dave家中，开始为未来打算，其实大家的意见很容易统一——“继续做世界上最棒的游戏”，就这么简单。几个老朋友开始挖空心思为他们新公司起名字，他们想了足有100个很酷的名字，但都被别人注册了。“是发行商给了我们灵感”Max Schafer说，“从我们在暴雪的时候开始，他们总是要我们做出‘旗舰’产品。”他们希望公司的每一款产品都能成为市场浪尖的旗舰，旗舰工作室就这样诞生了。



工作室全景

他们离开暴雪，对我而言或许是件好事，我终于有两个公司的游戏可供选择，而不是在暴雪的跳票中痴痴等待。我担心暴雪会像离开了罗梅洛的id，再也无法做出Quake II 中Q2dm1这样不朽的杰作，仅有程序的严谨和引擎的先进。暴雪的招牌没有倒下，我每天至少花4个小时来玩《魔兽世界》，并经常为之彻夜不眠，《魔兽世界》依然是最棒的网络游戏，画面、操作、互动、技能系统无不精益求精。但作为暴雪迷，我却发现游戏少了点东西，那是暴雪游戏的核心——无处不在的创新，设计师的灵光乍现。我更担心暴雪的核心成员自立门户之后，到底还能不能做出最棒的游戏？现在，Bill要为我们展示旗舰的处女作《地狱之门——伦敦》，谜底即将揭晓。



旗舰工作室的员工餐厅

地狱之门

我从来没见过这样的游戏。

游戏故事发生在25年以后的伦敦，地球被恶魔蹂躏，幸存的人类转入地下，躲藏在伦敦地铁和从前留下的避难所中苟且偷生。“伦敦的地下有早期留下的避难所，也有现代的地铁，在游戏中玩家会有一种时空交错的感觉。”Bill介绍，“游戏中会出现许多英国从前的地下组织和团体，比如圣殿骑士团（Knights Templar）。”（记者按：在小说《达芬奇密码》中，就有对于圣殿骑士团的描述）

游戏的画面是最直观的震撼，这是一个类似《黑客帝国》中机器人王国的世界，天空被滚滚乌云覆盖，整个伦敦弥漫着死亡的气息，在断壁残垣之间，间或传来类似气管切割手术病人发出的声音。一群僵尸围成一圈，嘶哑、绝望的惨叫就来自他们中间，你会认为他们在分食某人的尸体，但这次他们在迎接异形的诞生。《地狱之门》的画面融合了DOOM3的压抑、晦暗，也有《半条命2》的真实、冰冷。

《地狱之门》的引擎是旗舰自主开发的，随后Bill为我们展示了引擎的



旗舰工作室CEO Bill Roper

性能。DOOM3引擎最强大的地方，是它的所有光影都是即时表现的，但光影效果偏“硬”，边缘过渡不够自然；《半条命2》Source引擎的特色则是物理特性，《地狱之门》的引擎兼具上面两者的优点，Bill为我们展示了一种特殊的武器，它的子弹在碰撞墙壁后会散开。主角来到一间屋子前面，侦察到门的两侧有怪物埋伏，于是，他向正对门的墙壁发射，光球穿过大门撞在墙壁上碎成数个小光球，反弹回来，将怪物击毙，所有的光影都是即时实现的，而光球碰撞墙壁后散开的轨迹也显示了引擎物理特性的出色。“我们把这个引擎叫做‘Prime’——首席”Bill自豪地说，“我保证，这是目前世界上最棒的引擎。”

虽然游戏是以第一人称类似FPS方式进行，它却是个不折不扣的RPG。即使你不是一个FPS高手，也能轻松上手，因为武器的命中率不取决于你瞄准的能力，只要敌人离你瞄准点不太远，武器就会自动瞄准。如果有多个敌人同时出现，武器就会瞄准最近的敌人。“那么是否会提供类似DOOM3 Death Match的模式，在这个模式中提高武器的准确性，让



《地狱之门——伦敦》的怪物设定图



《地狱之门——伦敦》游戏截图



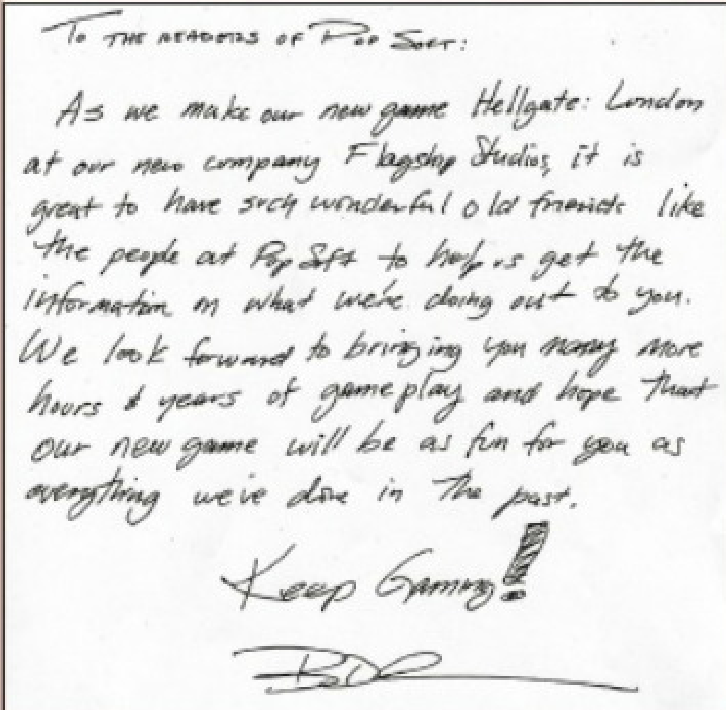
FPS玩家进行对战呢？”我问道。“我希望我们的游戏能让更多的玩家喜欢”Bill回答，“FPS玩家通常属于高级玩家，他们的反应和移动，会让他们在游戏中获取优势，但是，我不会让这个优势太过明显，所以我们暂时不会考虑Death Match。”至于喜欢传统网络游戏的玩家，游戏也会提供第三人称模式——Bill笑道：“虽然第一人称很前卫，但玩家需要第三人称，因为他们要看到自己华丽的装备。”

《地狱之门》继承了《暗黑破坏神 II》的装备系统，并将之发扬光大。据Bill介绍，游戏中的装备种类和数量，将远远超过《暗黑破坏神 II》……我听到了台下几个记者的叹息，这里每一个人都是暗黑迷，比《暗黑破坏神 II》装备更多，这意味着我们将有多少个不眠之夜留在《地狱之门》中？《地狱之门》有类似《暗黑破坏神 II》宝石镶嵌的MOD系统，根据武器不同，可镶嵌的MOD的数量、种类也不同。武器也会对可镶嵌的MOD作出限制，通常不允许把许多很高级的MOD镶嵌在同一把武器上——能镶嵌多个高级MOD的武器，也就是传说中的极品了。而武器的伤害也分为5种属性，在《暗黑破坏神 II》中，武器通常造成物理伤害+其他属性伤害，即使面对完全物理免疫或魔法免疫的怪物，也能勉强应付。《地狱之门》武器则通常提供一种属性伤害，你必须不断地用MOD来让你的武器伤害多样化，或经常更换武器。

《地狱之门》还有许多最新的特色，比如提供小地图——在FPS游戏中，这还是首次出现。游戏中有许多有趣的武器，比如一种叫做Harp的魔法武器，可发射追踪的光线锁定敌人，它的伤害不高，但敌人在一段时间内无法移动，此时持有重火力的队友便可集中轰杀。为了杜绝网游常见的“抢怪”现象，游戏在地铁站——类似其他网游城市、村庄的地方可允许多人在线，可交易、对话等。一旦玩家接受任务离开地铁站，就会进入一个类似《魔兽世界》副本的地方，这里只能容纳几十名玩家，自然也就不会有人抢怪。《地狱之门》最酷的地方，就是它的地图完全是随机生成的——随机生成的3D地图，我想这一点就已足够让所有的玩家永无休止地沉浸其中，因为，你永远是在新的世界冒险。

我们永远不会为了发行商的压迫而加班

——专访旗舰工作室CEO Bill Roper



To the readers of Pop Soft:

As we make our new game Hellgate: London at our new company Flagship Studios, it is great to have such wonderful old friends like the people at Pop Soft to help us get the information on what we're doing out to you. We look forward to bringing you many more hours & years of gameplay and hope that our new game will be as fun for you as everything we've done in the past.

Keep Gaming!

给《大众软件》的读者：

很高兴在我们的旗舰工作室制作《地狱之门——伦敦》时能再次遇到我们的老朋友《大众软件》——感谢你们把玩家对我们以往产品的反馈信息提供给我们。我们期待着你会把更多的时间用在体验我们的游戏上，我相信，我们的游戏将和我们从前制作的同样精彩，继续游戏！

——Bill Roper

就在我到达旗舰工作室楼下，等待搭另一辆计程车的记者时，一个穿花衬衫的胖子大步走了过来，跟我们打招呼。我几乎没意识到，眼前这个友善的胖子，就是我的偶像Bill。他手里还提着一件黑色的衬衫，据他说他打算在采访时换上，这会让他显得比较庄重。“让我们回到工作室坚持下去的动力是制作伟大游戏作品的机会。”在Blizzard创业时，即使从个人的信用卡中提取现金来支付员工薪水，他也不会离开，而现在他离开了Blizzard，创建了旗舰工作室——他永远不会放弃制作伟大作品的梦想，依然固执地坚持公司的每个员工必须热爱游戏。“看到许多制作游戏的人根本不玩游戏真让我大吃一惊。”多年以后，Bill没有丝毫改变。

大众软件：你和其他暴雪北方的核心成员在离开暴雪之前，就有了成立新公司的设想么？

Bill：我们在暴雪工作了很多年，非常热爱这个公司。但在我们与法国维旺迪总部沟通的过程中出现了问题，我们的许多想法，对暴雪今后发展的设想，都无法与维旺迪达成共识，所以我们只好选择离开。此后我们坐在David Brevik家里聊天，产生了再成立一家公司的想法。

大众软件：无数中国玩家都是你们的Fans，他们中有许多人期盼着有一天能像你们一样做出如此出色的游戏，甚至与你们一起开发。要怎样才能加入你们的团队？你们是怎么选择人才的？

Bill：我希望旗舰工作室的成员能达到25～35人，我们在寻找的，并不只是某一领域的专家，除了在专业上要有杰出表现外，而且要有多方面的技能。比如我们要找一个程序设计师，他不仅要对编程软件非常熟悉，也要对3D建模、游戏策划有一定的了解，我希望每一个旗舰成员都是“多功能”的，这样整个团队才有更高的效率。当然，他必须热爱游戏——这是我们选择员工的基本条件。

大众软件：为什么选择HanbitSoft作为你们在亚洲的代理商？《地狱之门》在北美是由Namco发行的，据说北美发行商对网络游戏没有兴趣，所以你们才选择了Namco，是这样么？



Bill眉飞色舞的为我们讲述游戏的种种创新之处

Bill：我们尚在Blizzard的时候，《星际争霸》、《暗黑破坏神》等产品在韩国就是由HanbitSoft代理的，我们了解HanbitSoft的能力，HanbitSoft也了解我们这些人的行事作风（笑），大家都是老朋友了。Blizzard产品的市场有一半在亚洲，所以我们选择最了解我们产品、最了解我们的HanbitSoft来代理旗舰的第一款产品，是最自然不过的事情。对于北美和欧洲的发行，并不是北美发行商对我们不感兴趣我们才被迫选择Namco。Namco之前专注于TV Game，并没有涉足PC业务，但是，他们为了与旗舰合作，专门在美国成立了分公司。我们认为，Namco有诚意在PC市场上拓荒，而旗舰同样是PC游戏市场的新生力量，所以我们才会与Namco合作。

大众软件：HanbitSoft在近两年业务拓展得很快，旗舰看好HanbitSoft的前景，所以选择它并不奇怪。众所周知，Namco近两年业绩不断下滑，已不复昔日PS巅峰时代的威风，选择它是不是意味着旗舰希望借助Namco将《地狱之门》从PC推广到其他平台？

Bill：与Namco合作最大的原因还是





因为他们的诚意，其实也有很多在TV Game平台有着极佳业绩的公司与我们联络，但Namco给了我们很深的印象，他也向我们展示了此后3～5年内的构想，Namco将把大量精力投入PC市场，同时Namco也会把《地狱之门》作为打向PC Game市场的头炮。我们也很乐于让我们的产品登陆PC以外的平台，但是，在移植之前我们会让移植的版本达到最完善，否则，我们宁可专注于我们熟悉的PC平台。

大众软件：你曾在AGDC（The Australian Game Developers Conference，澳大利亚游戏开发者会议）上作过一篇名为“The Good, the Bad and the Ugly:Shootcut at the OK Morval”的报告，提出了你对游戏开发者生存环境的看法。事实上无论是在中国还是欧美，许多游戏开发者一周要工作70小时以上。旗舰的工作制度是怎样的？你又是以一种什么样的理念来管理工作室？

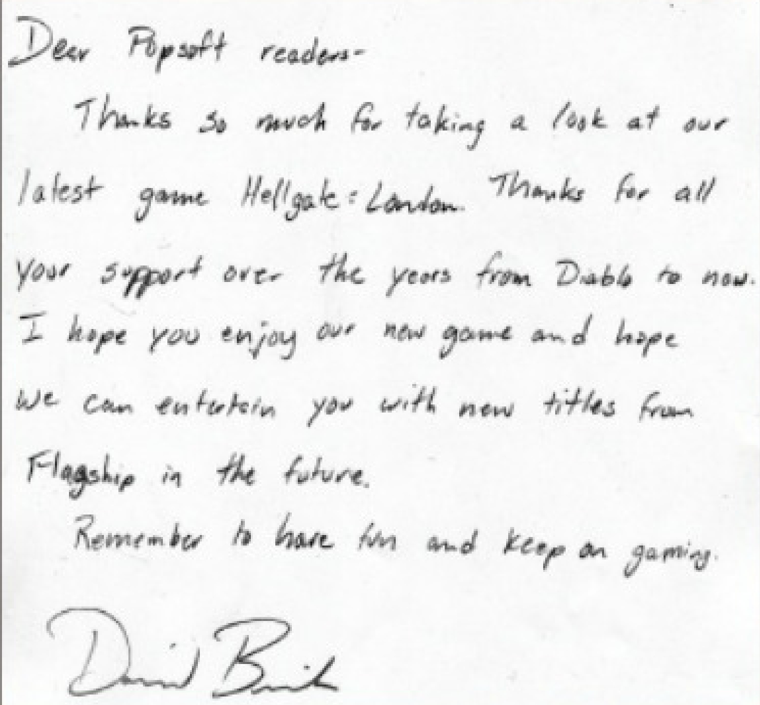
Bill：我们更强调“自我控制”，以前我也曾一天工作18个小时，现在我们不再年轻，也有了妻子儿女，所以我们不会要求员工加班。如果有特殊的情况要赶工，比如即将到来的E3，我们会为了能在E3上拿出更好的展示版本而加班。但加班的原因并不是因为发行商HanbitSoft或者Namco的压迫，要赶在某天完成产品。做游戏就像写小说，你可能一天写十几页，也可能一天一个字也写不出，这就是创作——开发游戏加班是难免的，如果为了提高游戏的品质而自愿加班，我认为这是好事；如果为了赶工而加班，那么产品一定无法令人满意。如果仅仅是几个朋友为了共同的目标来开发，这种“自我控制”的意识是很强的，不需要太多约束。但当公司发展到几百几千人时，就很难靠“自我控制”来约束，公司领导人让员工加班也是难免的。旗舰的员工每周工作40小时左右，为了E3我们这几周工作时间50～60小时，E3结束后我们会去旅游。我们的工作时间也是有弹性的，员工没必要每天在公司坐满8个小时，比如音效师做完工作就可离开办公室，去外面采集声音或回去听音乐（笑）。

大众软件：以前中国的玩家很少能与欧美玩家同步玩到暴雪的游戏，他们玩到中文版的时间就更晚了，这次的《地狱之门》会不会有中文版？会不会和其他语言版本同步推出？

Bill：当然会有，我们从不会把任何一个市场放在第二位来考量，中文版本之所以比其他版本延后，可能是因为汉语比较复杂……这次我们会和HanbitSoft紧密联系，争取让中文版和其他语言版本同时推出。

我最喜欢的游戏形象……是僵尸

——专访《地狱之门》主策划Dave Brevik



Dear Popsoft readers-
Thanks so much for taking a look at our latest game Hellgate: London. Thanks for all your support over the years from Diablo to now. I hope you enjoy our new game and hope we can entertain you with new titles from Flagship in the future.
Remember to have fun and keep on gaming.
David Brevik

亲爱的《大众软件》读者：
十分感谢你们关注我们的新游戏《地狱之门——伦敦》，感谢你们从《暗黑破坏神》上市到现在，多年来对我们的支持。希望你能喜欢我们的游戏，以及旗舰工作室今后的产品。享受乐趣，继续游戏！
——Dave Brevik

虽然Dave Brevik离开了暴雪，但暴雪员工那种纯粹而健康的东西却没有消失，那是不断涌现的灵感和对游戏的狂热。就好像他自己说的：“我的绝佳设想总是不断地出现，当我走进工作室对他们说‘我今天又有了一个很好的想法’，每个人都会不由自主地呻吟起来，他们知道这意味着计划又要延期3个月。”蓄起了长发和胡子的Dave显得很安静，只有在谈起《地狱之门》时，才会滔滔不绝。对他来说，他策划的那些伟大的游戏，比如《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《暗黑破坏神Ⅱ》都已成为过去，现在他要做更酷的游戏，那就是《地狱之门——伦敦》。

大众软件：《地狱之门》是个如此与众不同的游戏，有许多新奇的东西，这款游戏的灵感来自哪里？



《地狱之门》主策划Dave Brevik



Dave：我也曾参加过《魔兽世界》的研发，《魔兽世界》的创意来自《凯米洛特的黑暗时代》（Dark Age of Camelot）和《无尽的任务》，吸收了许多传统RPG要素。而《地狱之门》的概念则来自《暗黑破坏神Ⅱ》，是完全不同的两种类型。

大众软件：在演示中，我发现游戏的整体风格压抑、阴暗，很像DOOM3，在设计时是否参考了DOOM3呢？

Dave：嗯……我想我们并没有刻意地去模仿某款游戏，比如DOOM3或者《半条命2》，只不过我们这群人都热衷于恶魔、僵尸和各种面目狰狞的怪物。在《暗黑破坏神Ⅱ》中我们就试图传达一种阴暗、恐怖的感觉，但RPG并不适合表达这种感觉。当我玩到DOOM3和《半条命2》时，你会感到你就在那里，那些怪物就从你身边、背后出现，我想那就是我要的感觉，所以我们尝试用第一人称来设计RPG。我发现游戏开发者最喜欢的形象是僵尸，我也是其中的一个……

Dave：哈哈……我不知道。我本人就是玩家，我最爱RPG，其次是FPS，我一直在想，能不能把RPG的要素加入FPS游戏，在射击的同时，也让我的角色升级，个性化我的角色？市面上没有这样的游戏，所以我们打算自己做一个。

大众软件：那么你最喜欢的游戏是什么？

Dave：我现在经常玩《魔兽世界》，闲暇时也玩PSP。

大众软件：《魔兽世界》是目前最受欢迎的网络游戏，我想也会是《地狱之门》的最大对手，你能不能对比一下这两款游戏？

大众软件：世界上最流行的网络游戏《魔兽世界》和《无尽的任务》等，都是以任务为主。而《暗黑破坏神Ⅱ》的技能树、装备系统都是为了战斗而设计的。《地狱之门》作为一个脱胎自《暗黑破坏神Ⅱ》的网络游戏，到底是以战斗为主还是任务为主？

Dave：这是一个好问题。首先我觉得动作RPG的市场很大，所以即使以战斗为主，也会有许多玩家喜欢。其次我也是一个RPG玩家，我玩过许多RPG，包括大量桌面游戏和基于DND系统的游戏，但如此复杂的任务系统很难在电脑上实现。《地狱之门》比《暗黑破坏神Ⅱ》更有深度，除了装备系统的扩充和进化，我们也提供了更多的任务以及更灵活的方式去完成任务。比如你要从一个NPC那里拿到东西，你可恐吓他，帮助他以获得你想要的，或直接把它干掉；和一个NPC配合去杀死怪物，你可让NPC去做肉盾，也可自己去做肉盾，当然这样风险就更大一点，但会赢得NPC的好感。总之，玩家会决定他在玩的游戏是怎样的。





大众软件：作为一个游戏设计师，你觉得到底是游戏可改变玩家，还是玩家可改变游戏？

Dave：我们当然希望游戏能改变玩家。在我们制作《暗黑破坏神》时，我们就限制玩家之间的PK。我们希望游戏对玩家有正面的引导，就好像在《魔兽世界》中我总会被周围的玩家加上有益魔法，在《地狱之门》中，每个角色都有很多方法去帮助别人。我们希望营造一个友善、充满挑战的游戏环境，杜绝恶意的PK，或者依靠游戏来赚钱。

如果《地狱之门》能像暴雪的每款游戏那么棒，晚点也无所谓。

——专访旗舰工作室总设计师Schafer兄弟

Greetings PopSoft readers!

We are excited to be showing you our new game, Hellgate: London. We hope you enjoy playing it as much as we have enjoyed making it. We look forword to playing the game with you online as soon as possible. China is a very important market for us so we hope you are satisfied with our efforts. Maybe our next game is Hellgate: Beijing???

Sincerely,

Max Schafer

Erich Schafer

《大众软件》的读者：

你们好！展示我们的新游戏《地狱之门——伦敦》让我们非常兴奋。我们希望你能喜欢它，就好像我们喜欢制作它一样。我们期待着在网上和你们一起在《地狱之门——伦敦》中冒险。中国是我们最重要的市场，我们衷心地希望你们能对我们的产品感到满意。也许我们的下一个游戏就是《地狱之门——北京》？

——Max Schafer，Erich Schafer

虽然我从前没有在照片上见到过哥哥Erich，但分辨他和弟弟Max并不难。大Max16个月的Erich头发却明显少于Max，Erich把他的谢顶“归功”于《地狱之门》的开发和Max的骚扰。Max是游戏的特效负责人，但据他说，他有比这更重要的工作，就是和Erich吵架。除了游戏，Erich最大的爱好是搜集世界各地的恐怖片，Max则说他喜欢打冰球和养殖食肉植物——我认为此处可信性较低……他们最大的共同点，就是说起游戏时，孩子般的兴奋和滔滔不绝。

大众软件：我看到你们每个人的桌子上都摆着一块GeForce6800 Ultra显卡，这让我很羡慕，是不是这款游戏一定要用这种怪物才跑得起来？

Max：你的担心是多余的（笑）。我们为了测试游戏的最好效果才使用高端显卡，我们目前还不能确定执行游戏的最低配置，以目前开发状况来看，GeForce3以上的显卡就可流畅地执行游戏。

大众软件：游戏的光影效果十分惊人，我感觉甚至与DOOM3不相上下，你们是如何做到这一点的？

Erich：哈哈，首先感谢你注意到了这一点。其实原因很简单，目前所有的引擎都无法满足我们的要求，所以我们只好自己做了一个。当然，我们也有很多引擎开发的老手，他们大多来自暴雪。

大众软件：《地狱之门》的构思源自《暗黑破坏神Ⅱ》，那么有哪些地方是出自《暗黑破坏神Ⅱ》又超越了《暗黑破坏神Ⅱ》呢？

Max：太多了，比如除了武器有稀有度之分外，怪物也会有稀有度的设定。在《暗黑破坏神Ⅱ》中宝石一旦镶嵌，就无法取下，而《地狱之门》里你可反复更换装备上的MOD，为游戏的前期和后期都提供了更丰富的装备组合。《地狱之门》和《暗黑破坏神Ⅱ》的地图一样都是随机生成的，但《地狱之门》的地图是3D的。

大众软件：游戏的整体风格恐怖、压抑，美术风格来自哪里？

Erich：我看了足有100万部恐怖片。我最喜欢《28天后》和《僵尸的黎明》，也许《地狱之门》里面的僵尸和这些电影的主角长得有点像，谁知道呢。当然，我们也玩其他游戏，从中吸取灵感。

大众软件：《地狱之门》会在什么时候推出？

Erich：不清楚，但肯定不会是今年，如果明年能推出，将是一件了不起的事情。但我们不会把时间限制优先于游戏品质来考虑。



哥哥Erich Schafer是游戏的主设计师

大众软件：暴雪以前就经常跳票，《地狱之门》会不会延期？

Erich：如果《地狱之门》能像暴雪的每款游戏那么棒，晚一点也无所谓（笑）。

Max：我不认为《地狱之门》会延期，游戏目前的进度正常。但在旗舰工作室，质量永远是优先于时间考虑的。暴雪的产品跳票，并不是因为我们不能在时间限制前完成计划，那是因为好的想法不断出现，而我们又很贪心……如果《地狱之门》要延迟推出，我们也会给发行商充足的理由，而他们也愿意等待，他们对我们产品的品质充分信任。



“我最重要的工作就是和哥哥吵架，”Max Schafer

在采访结束时，我向Bill提出了一个小小的请求，这出于我一点小小的私心：我曾参加《魔兽争霸Ⅲ》和《暗黑破坏神Ⅱ》的内部测试，如果《地狱之门》开始测试，我也希望能参加。Bill痛快地答应了我的请求，想到我将成为世界上第一批玩到《地狱之门》的玩家，心中很是得意。

我们曾见证离开id之后的罗梅洛和他的离子风暴的坠落，现在，离开暴雪的Bill和他的伙伴再次为同一个梦想走到一起。“没有什么能比用我们的游戏给人们带来快乐更能让我高兴。”这是Dave Brevik也是所有游戏设计师的梦。正因为我亲身体验过，我相信，《地狱之门》不是《大刀》，他是无数天才智慧的结晶，而不是一个天才的妙手偶得。旗舰工作室不会成为游戏市场的泰坦尼克。

旗舰设计师们的小玩意儿



从他们的摆设上不难猜出《地狱之门》的风格

只有在暴雪工作满五年的人才能拥有这把象征着至高荣誉的“五年之剑”





“应该让我去演阿纳金！”Bill挥舞着他的光剑



把它的局部贴上皮肤就成了游戏中的僵尸

《暗黑破坏神》概念图





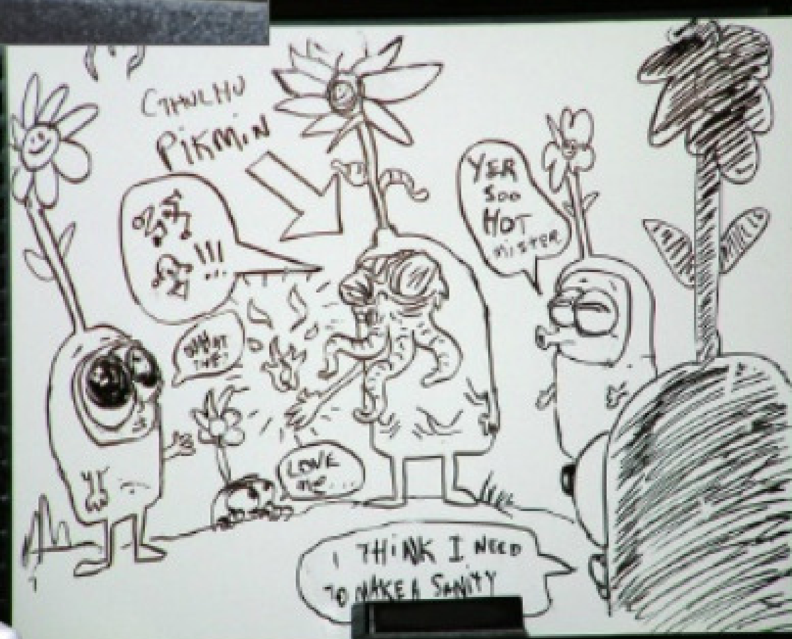
在《地狱之门——伦敦》上市的那一天，Bill将和旗舰工作室的同事一起，打开这瓶名为“旗舰”的香槟



充满童趣的怪物设定草图



旗舰工作室所有员工都是巨人队的球迷



美术师的恶趣味……

理想和现实的彼端

——《一个人做游戏》追踪报道

■本刊记者 冰河（上海报道）

“人的勇气体现在不惧怕死亡，对么？”

“不，不怕死往往只需要一瞬间的勇气，然而活下去可能需要面对孤独、平淡、穷困、欺骗、伤害……，种种痛苦，使得死亡并不成为人类需要面对的最艰难的困境。所以人的勇气更多的时候是体现在不惧怕活下去。”

已忘记了是从哪里看到这段对话，但是我无法忘记说话的人杰克·伦敦。也许正是有这样的领悟，他才能写出那篇震撼人心的《热爱生命》。活下去，面对孤独和误解，更是一个勇者的选择。

《一个人做游戏》在本刊2005年05期发表之后，很多热心国产游戏的读者纷纷对文章的主人公，如同卡马克一般排除困难独自一人制作游戏的方顺表示敬佩，也对他的近况感兴趣，询问他是不是仍旧在独自坚持自己的游戏梦想，他的生活有没有因为见诸于媒体而发生改变。带着这些问题，3月15日，记者出现在上海淮海路附近的地铁出口，希望了解方顺现在的生活和他的梦想。

与北京相比，上海是个更华美的城市，阑珊的夜色中灯火辉煌，打扮时尚的靓男美女来来往往，用外地人听不懂的上海方言谈笑嬉闹，他们应该很幸福，至少看上去是这样。大约等待了30分钟之后，一个装束普通的年轻人匆匆出现在人流中。“对不起，让你久等了。今天是我在单位第一天上班，所以不能早退。”面对记者，方顺的开场白简单直白。



忽然成为镜头下的人物，方顺怎样面对这种转变

“好啊，你终于又有一个饭碗了。”为了缓解初见面的尴尬，记者自认为幽默的打趣，两个人面面相觑，一脸苦笑。

显然，方顺不是那种会享受生活的典型上海青年，在上海出生长大的他，竟然在喧闹的街头找不到一个适合闲坐交谈的去处。我们相信这决不是上海缺乏此类场所，关键是这个已26岁的大男孩可能都从来没有涉足过这些地方。在淮海路灯火灿烂的街道上游荡良久之后，两个人终于在一个合适的餐馆中找到个僻静的角落安坐下来。随后记者直接提出了读者最关心的问题：他的生活有没有发生大的变化，他的梦想是否依旧在继续。

“变化？如果说重新拥有一份工作能算作变化的话，那这就是最大的一个变化。除此之外，就是家里对我开发游戏的阻力小了一些。”面对记者的问题，方顺简单地回答。如果是演员或美女，见诸于媒体也许会给生活带来很多意外，而对于个人从事单机游戏，毫无盈利企图的一个爱好者，生活的波澜不惊也很正常。除了QQ上要求认识的消息多了一些。而QQ上的新来者，大多数表示出如黄河之水滔滔不绝的景仰之情，或者咨询一些游戏制作中常见的技术问题。“名”背后往往隐藏着的“利”，至今为止难觅其踪。不过无论是独自开发游戏，还是接受杂志的采访，方顺都从来没有想到过借此有什么名利的收获，从QQ另一端传过来的敬佩和探

讨，已让他拥有足够的快乐。当然，快乐归快乐，生计问题还需要自己解决，因为答应了父母在开发完《梦幻战争2》之后重新去上班，方顺回到了辞职前的公司，继续做系统开发和维护的工作，继续朝九晚五的生活。他的游戏梦想，也依旧要在业余时间去慢慢实现。

“难道连要你去参与游戏开发的企业也没有？现在游戏业可是炙手可热的行业，你这样通晓游戏开发各个环节的人才可不算多。”面对方顺的淡然，记者有些诧异。

“也有，不过都是涉及网络游戏



只有在《梦幻战争2》里，方顺才可能为自己的作品做广告

的开发，那不是我喜欢的，确切说是不适应的东西，所以我都没有考虑。”非常简洁而坚定的回答，这个以约翰·卡马克为偶像的男孩，看来也有如同卡马克一般执着的性格。

“因为网络游戏多数时间实现的并不是开发者的意愿。”方顺接着解释。他认为如今的网络游戏，更多的是开发者迎合玩家的口味。考虑玩家的需求，这是每个游戏开发者所必须要做的开发前提，但在当前的开发环境下，受资本控制的网络游戏，对游戏的控制能力主要取决于后期的运营，开发者的意图很难在游戏中得到真实的体现，更不要说实现自己的梦想。根据记者在游戏行业长期的采访和观察来看，这种游戏开发者与运营者的冲突的确现实存在并阻碍着游戏行业的发展。不过，正如广大玩家的狂热需求造就了网络游戏巨大的市场，要解决此类冲突，也必须先改造市场需求环境。看到问题很容易，但要解决问题，则是非常复杂的事情。

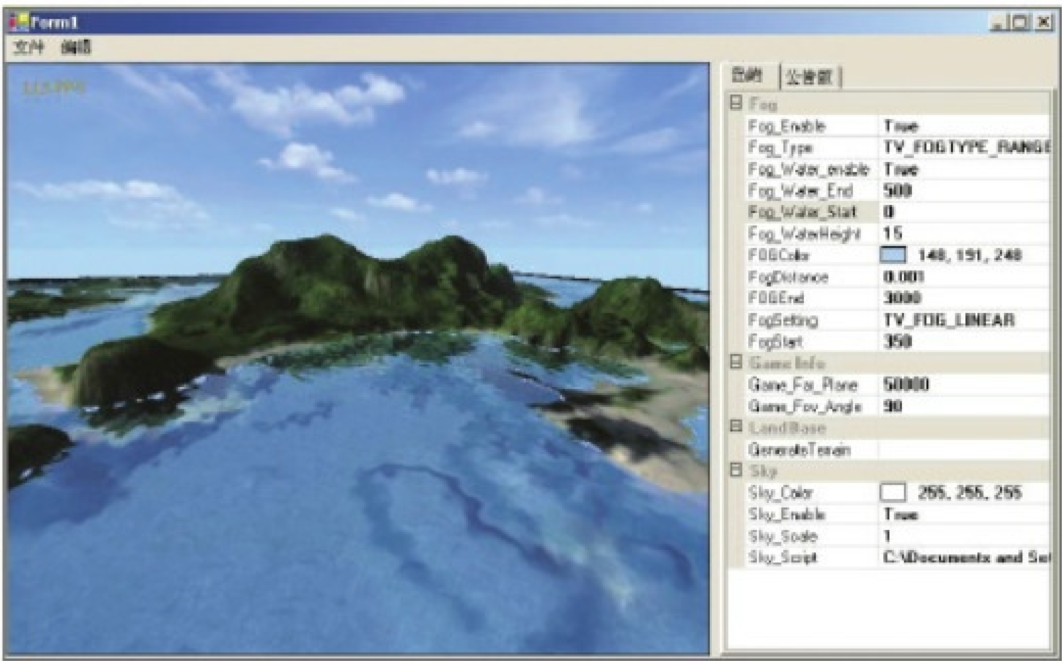

未见于世的《梦幻坦克》看上去非常粗糙

“奇怪，味道和刀工都不错，怎么人不多呢？也许是餐馆位置不好吧。”忽然间，方顺对眼前的菜肴发表了一句颇为内行的评论，着实让人有些意外。追问之下才得知，眼前这个忙于制作系统软件，以制作游戏为业余爱好的编程发烧友，第一个职业技能是——厨师。尽管从事这个职业不是很长时间，不过从厨师过渡到游戏开发者，跨度的确太大了一些。不过他认为，这也是让他能坚持自己的梦想到现在的重要原因。与大多数家在上海的年轻人一样，方顺进入社会的道路受父母意志的影响很大。没有机会选择离开上海到外地闯荡。他甚至不清楚厨师有哪些分工就按照父母的意思做出了选择，后来才知道竟然有那么多分工和级别。其实本质上他并不反感这个职业，但既然不能离开上海，那么选择自己想做的事情作为职业，就成为体现自我的取代选择。仅仅凭借爱好，方顺自学了VB编程，并在后来的摸索中开发出了自己的游戏编译工具WinSpy，以及一系列并不算成功的游戏。这也许不能称之为成就，可是它证明长期以来的努力有收获，他的梦想，并不是永远在天边不可触及。

“未来如何呢？你现在的工作与游戏开发有什么联系呢？你还会怎样实现你的梦想呢？”说到最后，方顺并没有把最关键的问题表达清楚。


看上去像CS的《梦幻战争》

“既然工作还是从前的工作，那么环境也不会有太大的变化。回到自己曾辞职的公司，很多人都认为我是在向从前所抗争的东西作的一种妥协，其实也没有那么严重，从前离职时并不是因为环境对自己有多大的束缚，而是为了集中精力做游戏，那么既然这个Game Over了，再重新开始一段新的Game也无可非议，只不过从前的上司和同事对我印象很好，希望我回去，我接受了而已。人不可能对抗周围所有的东西，只能在不断地回避和妥协中慢慢进步。我依旧在进行我的新游戏开发计划，也在努力寻找志同道合的伙伴，不过目前还没有结果。我知道像我们这样不为名利，仅仅为了自己的理想和喜悦做游戏的人在国内很难生存。既然国外的卡马克能取得他的成就，我在国内将来也应该有足够宽松的空间吧。”


游戏引擎以及开发工具WinSpy，都是方顺自己的作品

说这番话时，方顺皱着眉头，用很慢的语速，分几次才完整表达出自己的意思。显然他不是一个善于言辞的人，但他对自己的行动有着周密的考虑。

单纯的理想主义者在现实的商业社会已没有生存空间，他们只能在残酷的边缘处游荡，慢慢地接近自己的理想，或者看着它慢慢地逝去。两个小时的谈话，并不能对方顺的生活和梦想做出什么充分的描述，甚至只能说撷取了一些碎片而已。但从这些碎片里，可看到他的梦想折射出的七色光彩。显然方顺在改变，但他也在延续。希望未来还能看到方顺新的“梦幻系列”作品，而且，希望能看到正式发行的版本。这也是我们这些热爱游戏的人的梦想。

三星电子杯WCG校园风云行缤纷而至

■本刊记者 冰河

2005年4月16日，三星电子杯WCG2005中国区锦标赛正式启动了其05年赛事推广的一项重要内容——WCG五地（北京、上海、广州、沈阳、成都）高校风云行。首站活动在北京理工大学热烈开幕，虽然当日北京的天气并不好，但众多电子竞技爱好者的热情参与，还是使得活动现场不断掀起高潮。



主持人采访名人堂选手

世界电子竞技大赛（World Cyber Games）被广大游戏玩家称为电子竞技运动奥运会，不仅是世界游戏文化领域和游戏玩家的年度盛会，更是数字娱乐盛会。我国电子竞技运动的兴起与欧美、韩国等世界电子竞技发达国家比较而言相对较晚，但发展十分迅速，其中一个重要的原因就是我国以大学生为主的年轻群体对此非常关注。而“WCG校园风云行活动”旨在面向集最新潮流观念与最高智力水准于一体的高校大学生群体，推广近年来极具影响力的电子竞技运动。北京作为本次活动的首站，设立在北京理工大学的活动现场精彩纷呈：与职业选手交流从事电子竞技运动的苦与乐、亲身与WCG“名人堂”明星选手过招，游戏人物COSPLAY展示，WCG吉祥物“秀逗”表演，妙趣横生的互动游戏以及体验大赛冠名赞助商三星电子最新数码产品的神奇魅力。参与者如同置身于以游戏为主题的嘉年华会中，生动诠释WCG大赛“超越游戏”的赛事内涵。此次活动后，WCG高校风云行活动还将在上海、广州、沈阳、成都等四地举行。五地高校的互动无疑将使更多高校学子以更积极、健康的心态参与到WCG引领的电子竞技运动中。P


现场劲舞表演

业界动态

安徽省近日公布了一批违法游戏

安徽省文化市场管理局近日公布了一批违法游戏名单，以及一批非法从事网络游戏经营活动的网址。此次公布的游戏产品大多含有危害国家安全，宣扬淫秽、赌博、暴力等违法内容。这次公布的非法游戏有：《性感沙滩2》、《监禁》、《爱姐妹》、《欲望格斗》、《人工少女》、《金瓶梅》、《美少女麻雀学园》(手机游戏)、《伪装美女》(手机游戏)、《偷窥有罪》(手机游戏)。

中国厂商在E3参展

备受游戏界瞩目的2005年美国E3电子娱乐展会于5月18日在美国洛杉矶开幕，来自全球的500多家厂商及上千款游戏参加了本次大展，参展公司中包括中国的网龙公司。本次E3是网龙公司第四次参加展会，与网龙同展馆的著名厂商还有微软、EA、育碧、世嘉、NCSOFT、WEBZEN等。网龙公司此次参展的主要产品包括网络游戏《征服》（英文版）、休闲游戏平台91.COM；另外《幻灵》（英文版）、《信仰》（英文版）、《魔域》、《牧场Online》、《机战》等大型MMORPG游戏也同时参展。

微软研发有氧游戏技术

3月29日，微软亚洲研究院在第七次“研究成果开放日”活动上，展示一种最新的创新技术。用这种技术开发的游戏，玩家必须用肢体语言来进行游戏。有业内人士认为，这种“有氧游戏”有可能彻底改变计算机游戏对健康有害的传统观点。微软亚洲研究院把开发这种游戏所采用的技术称为：基于摄像头的多通道人机交互（Camera-based interaction）。该技术主要采用了先进的计算机视觉技术，如人脸识别和追踪技术，传统的游戏杆、鼠标、键盘等输入设备更多地被人的肢体运动、人脸的姿态或声音所取代，是一种新的游戏形式。



E3获奖游戏《铁凤凰》完成测试

昱泉国际最新游戏产品《铁凤凰》（PC版）目前已经完成集成测试，正在国内寻找运营商代理该款休闲类格斗网络游戏。值得一提的是，《铁凤凰》的Xbox版本曾于2004年E3大展上获得“最佳创新奖”。该游戏已于2005年3月在美国上市，预计国内的玩家将很快可以感受到这款国产游戏的独特魅力。

索尼被裁暂停销售PS2判决搁置

路透社3月30日报道，日本游戏厂商索尼表示，美国联邦法庭已经下令该公司因震动手柄技术侵权的原因暂停在美国销售PlayStation 2游戏机，并支付Immersion近9100万美元的侵权赔偿，不过法官随即搁置其判决。案情发展显

示，在索尼上诉期间，该公司不见得真的要停止在美国进口与贩售PlayStation 2 游戏机，也不需要将P S 2 下架。Wedbush Morgan分析师Pachter认为："很显然，索尼如果上诉失败，它们就要根据判决付款，并支付专利权费用。不过我预计这项命令不会有太大的实质影响，索尼不可能立刻停止销售PS2，预期禁制令不会生效。"

腾武数码完成国际融资

不久前，腾武数码科技有限公司宣布公司国际融资正式成功，日本五大综合商社之一的住友商事、国际数据集团旗下的IDG技术创业投资基金（简称IDGVC）联合对腾武数码投入资金。腾武数码总裁杨震表示："这是双向选择的结果，腾武准备打破国内韩国网络游戏产品独霸的局面，引入游戏内涵更为丰富、品质更为优秀的其他海外产品。"据杨震介绍，腾武数码目前正积极取得一些国外高水准网络游戏的中国运营权，由腾武数码自主研发的网络游戏《功夫Online》也将于2005年下半年推出。

电子竞技

韩国电子竞技选手年薪创新高

韩国著名星际争霸战队SKT1在4月13日与领队、教练以及SlayeRBoxeR等8名一线选手成功签订2005赛季的新合同。Boxer的基本年薪为1.8亿韩元（约合120万元人民币），加上其他奖金最高可再获8000万韩元。合同期限为3年，3年能获得的最高年薪为7.8亿韩元。而且还约定，视SKT1在二三年内根据业绩可以追加奖金。去年8月份随着Team P&C的创建，Nada获得了2亿韩元的年薪，从而超过了当时Boxer的1.8亿韩元年薪。但随着这次新合同的签订，Boxer重新夺回了年薪第一的位置。

ACON5初赛第三轮冷门跌报



2005年4月9日，ACON5中国地区初赛在南宁、贵阳、昆明、南京、北京、西安、长春、徐州、珠海、洛阳等10个城市打响。在珠海赛区，来自湖南DHC战队的Dhc.shaman首先在八进四的比赛中淘汰了从上海赶来的夺冠大热门MagicYang。在西安和洛阳赛区，苏昊（YolinY.Suho）和队友李晓峰（YolinY.Sky）则毫无悬念地稳坐冠军之位。ACON5北京赛区决赛在著名选手张达维（ID：SOZ.Handme）与吕傲丹（ID：EAT）之间展开，张达维最终夺得了ACON5北京赛区的冠军。

产品信息

《丝路传说》即将与玩家见面

由韩国Joymax公司开发，历时3年打造的历史题材MMORPG游戏《丝路传说》，日前已正式进军中国大陆市场。《丝路传说》前不久已被韩国网吧联盟指定为官方推荐游戏，其在中国大陆的代理运营商是北京世模科技有限公司。目前，《丝路传说》的本地化工作已接近尾声，第一次封闭内测正在筹划之中，预计不久将与广大中国玩家见面。

《指环王——中土大战》更新补丁即将开放

根据来自即时战略游戏《指环王——中土大战》官方网站上的消息，游戏制作小组已将该游戏的1.02版补丁送交至质量控管部门验证（质量控管是开放游戏更新补丁前的最后一道关卡），待质量控管通过之后，便会将《指环王——中土大战》1.02版更新补丁开放给玩家下载。本次1.02版更新补丁主要是针对游戏的平衡性来加以修补。

游戏平台《三毛欢乐派》7月推出

2005年7月，漫画形象"三毛"将迎来他的70周岁生日，一系列文化产品



三星电子杯WCG2005中国区锦标赛分赛区比赛地点



序号	比赛时间	签到时间	地点	网吧	地址	联络电话
1	5月11-15日	5月10日14:00	上海	兴宾网吧	上海市卢湾区徐家汇路550号2楼（宝鼎大厦）	021-51132289
2	5月20-22日	5月19日14:00	哈尔滨	新空间网吧	哈尔滨南岗区教化街25号	0451-86412864
			南京	浪淘沙旗舰店	南京市湖南路丁家桥2号 3、4楼	025-83202399-8400
3	5月27-29日	5月26日14:00	杭州	贝贝网络广场	杭州市庆春路151号	0571-87249245
			沈阳	飞达网苑	沈阳市皇姑区陵东街87号	024-86930578
4	6月3-5日	6月2日14:00	北京	网中游	北京市朝阳区安华里504号2.3楼	010-64260836 010-64261514
			武汉	中青网络家园武汉图书城店	武汉市雄楚大街268号湖北文化出版城3楼	027-62129700
5	6月10-12日	6月9日14:00	济南	网图中心店	济南市历下区山大路197号	0531-5777738
			长沙	四达特网络俱乐部	长沙市河西岳麓区天马山（或天马山大学生公寓）科教新村3区8栋108号	0731-8823378
6	6月17-19日	6月16日14:00	西安	海岸线网城	西安市解放路232号海岸线网城	029-87418555
			广州	绝顶高手网吧	广州市五羊新城寺右新马路4号之8长城大厦三楼	020-87668990
7	6月24-26日	6月23日14:00	成都	天府网点（新鸿总店）	成都市新鸿路181号	028-84305858
			深圳	至尊网吧	深圳市福田区华强北赛格科技园二栋东二楼	0755-83762779
8	7月1-3日	6月30日14:00	重庆	网通家园杨家坪店	重庆市九龙坡区杨家坪西郊支路20号2层	023-63711863
			福州	浩逸网吧	福州台江区中亭街利业苑(c区)地下层浩逸网吧	0591-83222404

将同时推向市场，全国各地也将同时举行数场各有侧重的纪念活动。成都将以多媒体视听交响音乐会的形式，举行“纪念三毛诞辰70周年暨三毛网络游戏发布会”，同时推出由国内游戏开发公司成都斯普软件开发的休闲网络游戏平台《三毛欢乐派》。据悉，三毛形象在PC及网络游戏、无线业务、手机游戏中的使用已分别授权给斯普软件、亿唐公司和韩国ZIO公司。

《倚天II》声讯购卡服务登陆中国

早在今年年初，在《倚天II》推出“虚拟点卡寄售系统”和“在线购卡平台”之后，大量的玩家们向官方提出了声讯购卡建议。《倚天II》官方工作人员经过一段时间的紧张筹备，终于在4月8日开通了全国100个城市的声讯购卡业务：只需要拨打16899955，就能购买1000点《倚天II》点卡。

《古墓丽影7》浮出水面

最近经历收购风暴的Eidos公布了



该公司著名游戏系列《古墓丽影》的最新作，并开放了该作的官方主页。据悉，本作由Eidos授权，美国水晶动力工作室制作，有该系列的狂热玩家已经从官网的页面背景上设想出该作的名称《古墓丽影——传奇》，游戏故事可能发生在阿兹台克或埃及。据水晶动力工作室的制作人员透露，本作将会回归传统古墓丽影的风格，从目前公布的消息看，本作最大的变化可能就是劳拉的造型。不仅是多边形数多了很多，劳拉的造型也显得没有以往那么风格化了，头部和胸部的比例更接近真实。在本作中劳拉的面部表情将会非常逼真。此外，在本作中玩家不需要频繁在游戏画面和菜单画面之间切换，玩家可以从劳拉背部清楚看到她所携带的各种武器和物品。

专用游戏键盘近期面市

一种可更换键盘模块的专用游戏键盘已经现身中国，玩家只需拆卸原有模块，换上专用游戏模块，便可方便地用键盘操纵游戏。这种新型键盘按下一侧开关，左侧1/3的键盘随即弹离底座。将银色CS键盘模块放在底座上轻轻按下，游戏模块便更换完毕。工作人员表示，除附赠的CS专用键盘模块外，还有支持《魔兽争霸III》和DOOM3两种游戏的键盘模块可供选择。此款键盘左侧部分为游戏专区，针对不同场合，用户可自由更换标准键盘或游戏专用小键盘。此外，键盘右上角还留有USB接口，方便用户直接在键盘上插拔各种游戏设备。尽管售价高达499元，但因游戏专用键盘新颖方便，还是受到不少游戏玩家欢迎。

Gameloft大中国区总经理鲍松：游戏体验是核心

■本刊记者 司马平安



Gameloft大中国区总经理鲍松

Gameloft（智乐软件）于1999年在法国成立，同年在该国成功上市，一般人将它看作是UBI SOFT集团旗下的专业游戏软件公司。不过Gameloft大中国区总经理鲍松先生将智乐和育碧的关系明确描述为“兄弟企业”。目前Gameloft在包括美国、加拿大、法国、英国、德国、意大利、西班牙、罗马尼亚和中国在内的10个国家设有分支机构。公司除了自主开发新游戏外，还不断利用集团优势将在PC游戏业取得成功的游戏移植成为手机游戏。其实在Gameloft刚刚成立后不久，便在中国设立了分部，主要是看重中国的人才，因此至今为止Gameloft在国内的团队仍主要是负责研发。

2005年4月14日，Gameloft邀请本刊记者参加了在北京的媒体见面会，与鲍松先生聊了聊有关手机游戏市场发展的各种问题。记者注意到，鲍松先生用的手机是索尼爱立信出品的K700，由于平日工作繁忙，他很少在自己的手机上玩游戏，如果要玩的话，也只会玩一些本公司出品的益智类小游戏。而记者同时还注意到，他所谈到的问题主要集中在两方面，一是手机游戏还需要更多用户体验方面的经验积累才可以得到长足的发展，二是更多国内的游戏高手应该加盟类似智乐这样的研发企业。对于人才的建议，鲍松谈道：“第一，要积累多方面的知识。游戏研发人才不仅要有技术方面的专业知识，还需要包括历史、音乐、电影等多方面的文化知识。第二，要充分认识到游戏行业是一个残酷的行业，是一个永远充满竞争的行业，这不像开发Windows，用户用了Windows 95，于是仍会首选一系列Windows后续的产品。人们喜欢《英雄1》、《英雄2》，但不一定喜欢它的后续产品，因此在这个行业中要始终保持强劲的创造力。”此外，鲍松始终强调用户的体验，他说：“前一阵很多人谈‘体验经济’，实际上智乐给用户提供的就是一种体验。这种体验包括很多种，最基本的是用户玩游戏的体验。除此之外，还包括用户从有这个想法到他完成这个体验的过程。这个方面同样重要，试想如果用户把游戏安装到手机上需要几十道工序，估计很少有人仍然愿意去玩。”在手机游戏的网络化方面，鲍松说：“网络化被公认为未来发展的一个方向，但是它到底该是怎么一个路线呢？还是那句话，用户获得体验最重要。对于手机网络游戏，大家很直观地认为可能会走PC网络这条路，但问题比较多。譬如一般用户在手机上玩的时间都很短，大概有5～20分钟。而在网络游戏的过程中，和一个虚拟社会在5～20分钟的时间里建立一种良好的关系非常困难。从这个角度看，传统的PC网络在手机游戏用户的行为习惯上不太适合。”

因此，在鲍松看来，中国的手机游戏市场要真正成型，还需要走过一至两年的经验积累阶段。



游戏，饭碗以及其他

■本刊记者 冰河

熟悉电子竞技、熟悉《星际争霸》的人大概都知道SlayeRBoxeR，这个完美的韩国人族皇帝是世界上最出色的星际选手之一。如果你了解他，那么我根本用不着多作介绍；如果你不了解他，那么我也不必浪费口舌在这里解释他为何是最好的——他的出色在这篇文章的篇幅之内很难说清。操作、谋略、变化……特别是精准的空投，那简直是——太恐怖啦。

在这里提到他并不是想表达本人对他犹如江水般滔滔不绝的景仰，而是因为19日上午，早年一起战星际的一个老战友发过来一个新闻链接：2.6亿！星际天王BoxeR年薪创新高。需要说明的是，这里的货币单位是韩元。按照人民币对韩元大约1：150的汇率计算，SlayeRBoxeR的年收入在173万元人民币左右，这是他与韩国星际战队SKT1签约合同中规定的基本薪水和其他奖金的总和，尚不包括他的广告以及其他商业活动的收入。如果算上那些，也许能翻一番。

这个消息在一个星际爱好者的群组中也产生了巨大的反响。一些比较年轻的星际爱好者首先是艳羡“他能拿这么多钱”，然后暗地里嘀咕“我当然是打不过他啦，不过XXX（该玩家所崇拜的中国星际偶像）至少和他有一拼吧？他怎么就不能拿这么多钱？”

立刻就有比较资深的玩家跳出来教训这些后生：那是BoxeR！那是在韩国！你以为是在中国呢？咱们只有瞪眼干看的份！不说你有没有那个水平，就是有，在中国也不能出头！



年轻人当然比较气盛，立刻回嘴：“谁说的？！RocketBoy不就出头了么？”

然后就是大家经常见到的情景：板砖横飞，口水四溅，直到群组管理员或者某个比较有威望的人出来，事情才会慢慢平息下去。

作为各自领域的代表性人物，BoxeR和RocketBoy现在都有让同行艳羡的地位和收入，这很平常。不过作为一个新兴的领域，国内并没有合适的标准来衡量一个电子竞技选手应该有怎样的工作内容，以及获得怎样的收入。我所认识的中国电子竞技选手，绝大多数都是在“燃烧”自己的青春年华，同时过着比较惨淡的生活。即使是RocketBoy，在长城挑战赛之前，虽然早已是国内乃至世界顶尖的FPS单人选手，也曾经历过非常落魄的日子。酗酒、暴食、160斤的体重、手腕关节发炎、高血压，以及种种不为外人知道的挫折。2004年长城挑战赛和美国CPL2004冬季锦标赛的冠军是RocketBoy至今的最高峰，但是走到这一步，他付出的恐怕远远超过他所得到的。即使是战胜费特拉提的那100万，他真正拿到自己手中的，也不过60多万而已。

显然，绝大多数的电子竞技爱好者还处在充满激情的热血年代，特别是在电子竞技流行的各个高校。周日去参加三星电子推动的WCG校园行活动，看到那些激动得语无伦次的爱好者们，仿佛回到了自己在大学里因为星际和朋友们彻夜喝酒聊天的时代。一样的游戏，一样的青春，只不过，青春的主人不再是我们。而他们的热情，也注定要像我们这些人一样，一点点被商业榨干殆尽。他们向往着这个充满新奇和趣味的领域，却不知道其中的艰辛和诡诈。这个行业有很多色彩缤纷的梦想，但梦想背后的现实连维持普通的生计都步履维艰。他们不得不一次又一次地更换签约的网吧，忍受无数的苛刻条款和欺骗，奔波于大大小小的各种赛事，最后，找一个与游戏或者电子竞技有关的职业，退出了事。很多人都和我说不后悔，不过多喝了几杯之后，往往又说：将来有了儿子，坚决不让他搞这个东西……

群组争论的核心在于电子竞技选手的付出和他应该得到的收获。但电子竞技选手所要的到底是什么，其实很多人自己也不清楚。多少钱？多少崇拜者？不全是。星际老友“大尾巴狼”看了群组中的口水战直播之后对我感叹：“这帮人在圈子的时间还是不长啊。”其实他们现在要的不仅是与其他职业的普通人同等的收入，还有背后的东西。钱并不重要，重要的是这种收入可以让我们以自食其力的面目站在朋友和家人面前，获得一个普通劳动者应享有的尊重。**所以，争论半天，这些可怜又可敬的人，不过是为了自己应得的那份尊重，小肚鸡肠而已。**

老狼问我：你看出了问题的核心，你能告诉我怎么解决么？我回答：这哪里是我能解决的事情。遇到这个问题，我也只能装大尾巴狼啊！

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年暑期 ■推荐度：★★★★

来自上海软星的独家内幕（四）

爆笑！



游戏娱乐的王道极至

■上海软星制作群

OK！现在离《阿猫阿狗2》在暑期与各位见面的日子已经不远了。

通过前几期的介绍，大家应该已经了解《阿猫阿狗2》是一款多么有个性的游戏了吧？虽然距离它上市还有一段时间，但是别着急，等到假期你才有充裕的时间去游览整个木桶镇嘛！先看看相关的介绍解解馋吧，这里还有最后一批惊世骇俗、绝世绝版、限量收藏连制作者都没有存留一份的绝密资料要揭露呢！

幻想与真实糅合！充满幽默的剧情！

《阿猫阿狗2》的主题是“守护家园”，这一次，具有美丽乡野风光的木桶镇竟然受到了环境污染的威胁！但是即使是危机笼罩小镇的关键时刻，故事里的角色还是搞笑耍宝不断，还会经常爆出来自多部电影或漫画的著名台词。在这里，你会见识到什么是“逆境中仍然丝毫不减的幽默”。如果你平时就很喜欢电影和动漫，一定可以发掘出更多的笑点，感受到加倍的乐趣。

故事的主人公——木桶小队所担负的不仅是解救木桶镇，还得关心镇上的猫猫狗狗。它们平时就因为争抢食物、争抢主人的关爱而冲突不断。现在趁着危机产生的混乱，这些宠物开始清算这些恩恩怨怨了！在这片混乱中，木桶小队的少年们也会制造出不少令人笑到无力的状况。像阿康的扩胃健身计划，阿吉发明的高振动频率中子谐幅可转向真空微波炉……这些都只是小细节，就连乐乐这次的搭档狗大麦都会讨价还价、交涉酬劳和待遇了。相比一代中有了三餐就满足的大米，真是令人感叹“狗心不古”啊！

从乐乐的新搭档大麦狗那满嘴的狗言狂语，到故事中隐居的游戏制作者再度出山，阿康以食量和别人决胜负等诸多事件中，无一不体现出包含着浓厚趣味的幻想。但是整个剧情也并不是完全空洞地搞笑，游戏故事里也有激烈的商战、危机时的人情冷暖等现实的一面。这些裹在幽默中的真实，会给你更多的感悟，而真实之外的幻想又让你已经在现实生活中绷得发疼的神经能彻底放松。在具有真实感的世界中遭遇各种幽默的幻想，这种新鲜体验一定会让你沉醉其中！



作为唯一能和动物沟通的人类，乐乐把帮助动物作为自己的义务

夸张而富有个性，完整再现的木桶镇！

刚才我说了这是一个同时具有真实和幻想的木桶镇，也许有人不相信这两种迥异的风格会结合在一起。好吧，看来得拿出些具有说服力的证据了！

我们已经在前几期的介绍里不小心泄漏了太多秘密，比如说游戏中可以进入木桶镇的每一间房屋啦，木桶镇的人口啦——有



无厘头的街头轮鞋党，完全无视主角意愿

前线地带

人还记得是多少人口吗？没错，300人左右！那么，谁能猜出我们实际制作的人物有多少？嘿嘿，告诉你吧。游戏中的人口、猫口、狗口加起来，已经距离这个数字不远了，我们制作出了木桶镇的大部分角色！在《阿猫阿狗2》中出现的，是一个不管角色数量还是场景规模，都几乎没有缩水、真实再现的木桶镇！

当然，我们绝对不会为了追求“量”而放弃游戏的“质”。木桶镇的街道是充满童趣幻想而又不失真实的，每一幢建筑都经过了卡通化的夸张处理，尤其是各种店铺。肚子饿的时候，街上那个巨大的汉堡屋一定会引诱你扑过去大吃一顿；当你想坐在咖啡馆里放松一下时，有没有闻到那个特大号咖啡壶里飘出的咖啡香味呢？即使只是从街上路过，你也能通过那些夸张独特的招牌和建筑外形，辨认出每家店铺的经营内容。

除了这些，街道上的无数细节都会提醒你正身处木桶小镇。房屋门口的信箱会在你走近时快乐地摇摆；烟囱被炊烟撑得鼓胀起来，等到烟雾喷出，才恢复挺直的外形……那卡通风格的街道再加上这些有趣的装饰，绝对充满个性！

《阿猫阿狗2》采用了卡通渲染的3D画面……等等，是不是有玩家一听到3D就开始头晕了？放心，这次的场景模仿了一代的2D横向卷轴风格，除了画面更加富有立体感、能带来像动画一样的表现效果外，玩家在场景中移动时根本不用担心会迷失方向，让小地图靠边闪吧。

在美丽的木桶镇上，浓郁的生活气息会让你实现“生活在动漫世界中”的梦想。知道为什么这个淳朴的小镇如此富有生命力吗？因为这里的每一个镇民都会按照自己的作息习惯四处活动，对周围发生的事件发表自己的意见。不要把木桶镇的NPC当成“活动路牌”，他们都是富有个性的“角色”哟。如果你只顾着快点看完所有剧情，却把那些镇民当成背景装饰而不加理会，一定会错过这款游戏的许多乐趣。你将不会知道镇上的拯救世界协会在什么时候劫走了消防车，也不会知道警官肥客如何消磨他的业余时间，更不会知道记者拉班在没有头条时是如何从镇上的群猫群狗中挖出新闻的。

再也不会感到迷惑，体贴的提示系统！

玩家说《仙剑奇侠传三》没有任务提示，上海软星就在《仙剑奇侠传三外传之问情篇》里增加了任务提示系统；玩家说《问情篇》的任务提示不够详尽，上海软星就在《阿猫阿狗2》里把任务提示系统强化再强化。在《阿猫阿狗2》里，任务附带的图标能清楚地区分出主线任务和支线任务，让玩家区分各个事件的轻重缓急，了解到游戏剧情的发展方向。虽然你能自由地前往木桶镇的N多条街道和每一个房间，但是凭借任务提示中详尽的说明，无论何时你都能够准确地找到目的地，不用担心会有大海捞针的痛苦。



不管对游戏中的哪一处不明白，屏幕最下方都是答案出现的地方！



富有个性的路人，直观易懂的店铺招牌，木桶镇是个友好的地方吧？

拿到一款新游戏时，你会不会为了熟悉操作而花费不少时间呢？既然《阿猫阿狗2》强化后的任务提示给玩家提供了极大的便利，系统方面当然也不会让玩家把时间浪费在熟悉操作上。只要进入系统界面，你就能看到屏幕最下方的一条横杠。玩过一代的玩家应该知道，这就是游戏中的说明栏了。只要用鼠标指向界面中任何一个按键或者图标，这个说明栏都会提供相应的说明，让你对界面的每一部分功能都了若指掌。

除了说明栏，游戏中每次开放新系统时，也会配有一段详尽易懂的说明来解释它的功能和操作。就连各种小游戏也会在开始前说明操作方法、游戏规则。哼哼，要是玩输了，可不要说不知道游戏规则，抱怨输得不明不白啊。

有了详尽的任务提示、全程的说明栏和体贴的系统介绍，即使你从来没有玩过游戏，《阿猫阿狗2》也不会让你在上手时有任何困扰；假如你是个RPG老鸟，那就完全不需要上手时间了！

怎么样？相信在玩这样一款游戏时，你的心灵能够得到充分的放松和休息吧？2005年的暑假，木桶镇的猫猫狗狗将发动宇宙霹雳无敌的搞笑攻势！你准备好了吗？

■类型：养成＋经营　■制作：大宇资讯股份有限公司　■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年8月　■推荐度：★★★☆



前线地带

■北京 Fas

“初恋是人生爱旅的第一片风景，谁的内心不曾有过初恋的叩访？哪怕这叩访距山盟海誓甚远，只是一次迷乱的失眠，一抹脸庞的红晕，一种朦胧的期待，一痕幽怨的泪光，一声充满敬意的呼唤……”

提起周映彤、徐心宁、许媛媛的名字，相信大多数老玩家都不会陌生。记得当年刚刚接触电脑游戏的时候，除了《炎龙骑士团Ⅱ》《仙俭奇侠传》《美少女梦工厂2》《大航海时代Ⅱ》外，最喜欢的就是《明星志愿》了。尽管它与《美少女梦工厂2》都属于模拟养成类游戏，但是游戏内容和游戏乐趣却完全不同。培养明星、打工赚钱、发展恋情成了游戏的主旋律，尤其是在两年之后自己旗下的女孩子或者说女明星向自己告白的时候，真是让我欢喜让我忧。可是回味朝夕相处的两年时光（其实不过是5个多小时），“感觉自己心仪的初恋，如同感觉一片明媚；如同感觉幽幽竹箫的鸣响，潺潺流水的欢笑，感觉岁月的脚步又一次踏向黎明的心跳。”

可以说大宇资讯公司出品的《明星志愿》系列游戏，一直是中文策略养成类游戏的代表作，当然他们制作的《仙剑奇侠传》和《大富翁》系列，在广大玩家中也拥有着非常广泛的影响力。或许，绝大多数玩家是由于这些作品的吸引才步入电脑游戏的世界。自从《明星志愿2000》推出以来，如今已相隔5年之久，全新的《明星志愿3》在经过长期的筹备与制作之后，目前完成度已达五成以上，预计今年夏天就将呈现在众多玩家的眼前。

既然是“明星志愿”，游戏自然离不开明星，离不开娱乐圈。在《明星志愿3》中，玩家将扮演经纪人的角色。在游戏开始时，玩家必须从众多艺人中慧眼挑选出自己心目中的明日巨星。除了亮丽的新人外，游戏中还特别加入了几位在前作中已经出道的人气明星供玩家选择。不过，签下知名艺人必须付出较高的代价，但考虑到他们拥有较高的人气基础，争夺曝光机会的能力绝不是一般新人能比的，因此还是“物有所值”的。

同前作一样，玩家在游戏中必须根据艺人的情况安排训练、打工、演出等日程。越早将艺人培养成一流红星，就能够越快为公司谋取利润，并且早日得到国际上的认可。当然，在培养的过程中，玩家还会如同在前作中一样，难免被卷入艺人的生活，甚至有可能跟艺人演艺出一段浪漫的恋情（对于老玩家来说就不一定是初恋了）。除了保持原作的游戏风格和特点之外，《明星志愿3》还增加了令玩家感到耳目一新的组团系统。在游戏中，玩家不但可以经营单个的艺人，还可将旗下艺人自由搭配组合成多人团体。不过组团简单，要培养团员间的绝佳默契却不容易。由于艺人们各有各的脾气，因此团员间很可能会出现针锋相对，甚至是水火不容的状况。能否解决团员之间出现的问题，进而培养出跨国的流行团体，那就得看玩家是否独具慧眼，能从众多艺人中挑选出懂得相知相惜的最佳战友了。

归根结底，《明星志愿》系列的迷人之处就在于能够满足我们的明星梦，同时演绎娱乐圈中的梦幻爱情。尽管一切都归结于虚幻，但是这个过程是美妙、令人向往和迷恋的。对于笔者来说，最重要的一点就是人生和爱可以重来……


摆好Pose也不是容易的事


俊朗的人物外型


室内摄影棚的费用可是很高的哟

前线地带



《地球帝国 II》Demo尝鲜

■游侠游骑兵 牧黄

在人类历史中曾经诞生过许多璀璨夺目的文明，而这些文明的重要表现方式之一便是其存在期间建立的大大小小的帝国。虽然，我们已经无法考证那些帝国曾经承载着什么样的野望，但是我们现在有机会为了自己的梦想征战四方。

数年前《地球帝国》推出时的确吸引了许多玩家的目光，这款完全参考《帝国时代》制作的游戏，由于其年代跨度大，并且加入了很多高科技的现代战争，从而使其更具深度，也获得了很多玩家的好评。正所谓"人类的整个历史就像一本厚重的书，而战争则是书中密密麻麻文字中的标点符号"。当战争的规模由部落冲突升级到诸侯争霸，再到世界范围内的超级大战，唯一能把人类历史中这些标点符号完美贯穿的，只有久违的《地球帝国》！

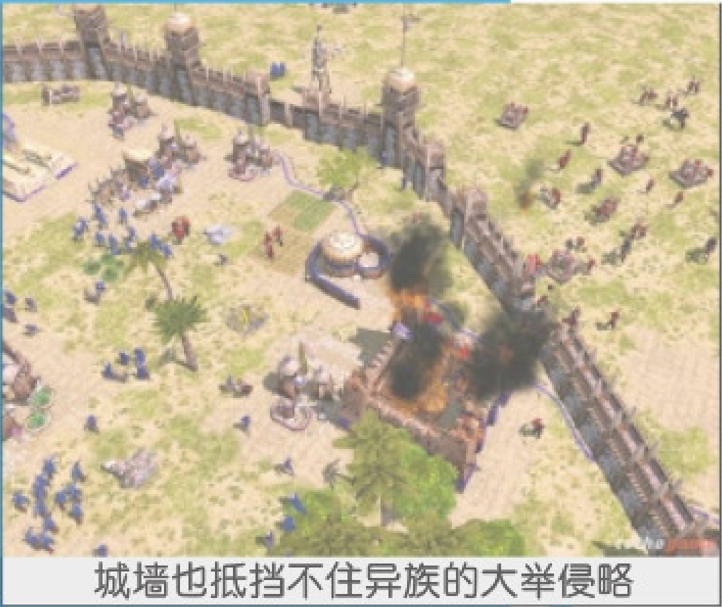
如今我们终于迎来《地球帝国 II》的消息。新作的游戏方式将延续前作架构，并在开发过程中参考了很多玩家的意见；预计《地球帝国 II》除了继续发扬即时战略风格外，还会融入更多文明科技于设计之中。近期官方发布最新的《地球帝国 II》试玩版，让我们有机会近距离接触这款2005年度最受期待的即时战略大作。

《地球帝国 II》采用了最新技术的3D引擎，将会最大可能挖掘DirectX 9的所有性能，在游戏中会出现暴风雪、季节风、沙尘暴、暴风雨等更多的天气状况，甚至会直接影响到游戏的进程。笔者进入游戏后不久，"天空"中就开始下起雨来，整体效果表现还是较为真实的。在游戏中，每张地图都会设定不同类型的地域特性，在不同的地域类型中会有不同的气候循环规律。例如沙漠地区中经常会出现沙尘暴天气；热带地区不仅有雨天还会出现雷暴，这对于战斗中的作战策略也会带来一定影响。由此可预见到，战斗中的地形和天气将是能否发挥部队最大效能的重要因素。

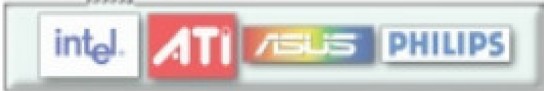
《地球帝国》的最大特色在于拥有极长的时间跨度，从原始时代到未来时代，总共横跨几十万年时间，号称"人类万年史"；将会出现多达370种单位和320种建筑，所以这款游戏玩起来也需极大的耐性。《地球帝国 II》的历史将从公元前10 000年开始，直到23世纪结束，期间将有14个文明在历史长河中生存发展。基本玩法还是和《帝国时代》完全一样：让玩家从一个原始部落开始，通过采集资源、发展科技、对外战争等方式来扩张领土和文明，最终达到时代过渡的目的。

由于游戏的主题以战争和发展为主，所以游戏中的资源开发系统得到了进一步简化，主要是简化了玩家分派农民移动或收割的控制过程。新增加的智能编队


不好，敌人攻进部落了


城墙也抵挡不住异族的大举侵略

大众软件游戏测试平台



■类型：即时战略
■制作：Mad Doc Software
■发行：VU Games
■测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON 9800Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
■推荐度：★★★★

前线地带


地形对于部队的进攻造成一定影响

系统让玩家控制农民时更加方便，基本上是将农民点选到资源上就不用再管了，以保证资源的最大开发效率。由于历史发展的各个时期不同，所需要的能源也会有所区别。在游戏中总共要经历15个纪元，不同的纪元也将会有不同的资源类型出现，从原始社会的青铜到现代的石油都有。不同的资源也会在不同的地方出现，后期的战争都应该围绕争夺资源展开。

为了更加贴近真实历史，游戏中特别强化了领土的概念。领土将成为一种特殊资源或是某种外交筹码。例如一旦占领某一块领土后，玩家就将获得这块土地的资源采集权，你可选择自己开发或是将资源采集权转让给别的玩家，并以此为条件争取一段和平的时间或者结盟攻击第三方势力，而对方每隔一段时期会像交税一样上缴一部分资源给你分享。

为了进一步促进不同文明之间的竞争和互动，《地球帝国 II》还增加了王冠系统和战争计划系统。王冠系统是以军事、经济、霸权为标准，给各个文明颁发所谓的“王冠”。获得某个王冠的国家会得到金钱的奖励，或是得到英雄单位和特殊的力量，对于自己的发展有一定帮助。但是每隔一段时期，系统会重新衡量各个国家的力量，继续颁发新的王冠，与《文明》中经常出现的“评选”有些类似。战争计划系统的目的是将战斗简化，注重增加指挥的“战略”效果。例如你不用再控制大规模的部队（点“A”）去攻击某个目标，而是在世界地图中制订进攻方案，也可以给特殊单位下达一些特殊命令，方案提交后系统就会自动执行命令。这个系统也可支持、控制盟友协助进攻，只要在地图上标明援助方向和地点即可，盟友的军队就将如期抵达。世界地图是游戏中一项比较不错的设计，不仅可用来观察所有单位的目前状态，还可直接在地图上进行操作，这比在游戏画面中不停用鼠标拖来拽去方便不少。

《地球帝国 II》与前作的多人连线对战模式相比有较大的变动，更新后的夺冠系统将会被启用。游戏将多人对战部分分为9种不同的方式，包括新加入的“热点”模式。队友必须分兵合作攻占指定战略地点，有效化解敌方反击，并成功守卫指定地点才能达成胜利。此外，游戏将会开放记录游戏系统，以解决前作中一场联机对战所花时间太长的问题。而其他新特点还有锦标赛支持，联机合作剧情模式以及改良的赛事统计系统等。游戏也给予玩家更多选择的权力，尤其是在多人游戏的模式中，玩家可以调整游戏中的任意一个参数，从游戏节奏到单位的移动速度都可随意改变。

也许是设计者想要表现出游戏中蕴涵着的历史厚重感，所以游戏整体界面及菜单都复古感十足，但是这样看起来让整个游戏显得有些过于沉重。进入游戏后，更加“复古”的操作界面有着太多“帝国”的影子，甚至会让人产生进入《帝国时代 II》的错觉。操作界面的设计似乎也有一些问题。通常即时战略游戏都习惯将控制单位的进攻、暂停等命令选项放到右侧，以方便用户用鼠标点选，但是《地球帝国 II》操作界面左右两侧都是地图，选单在中部，刚开始游戏时会感到有些不便。

不过游戏的音乐感觉气势恢宏，当玩家在指挥千军万马纵横驰骋时，波澜澎湃的游戏配乐可以画龙点睛般地烘托出庄严、惨烈而神圣的战争场面，你将亲身领悟浸渍着亚洲文明、伊斯兰教义以及欧洲人文历史的多元文化在时光的旋涡激流中交织碰撞。特别是游戏中有季节和天气光线的变化，漫长的征途中充满了自然的万千变幻，感觉相当不错。

虽然《地球帝国 II》中的建筑物设计较为精细，色调十分艳丽，但是3D引擎并没有很好地解决人物3D贴图的问题。尤其是视角拉到很近的时候，人物就变得扁平，动作看起来也没有丝毫美感。

有很多玩家对《帝国时代 III》的超精美画面十分期待，但遗憾的是《帝国时代 III》放弃了前两代的时代进化系统，整个游戏的时代跨度只有300多年。这个根本性的系统变化相信会让不少喜欢从史前时代开始玩起的玩家大感失望，而《地球帝国 II》则为玩家体验人类万年发展史提供了可能。


黄昏之战，注意看地上的影子


暂时的宁静能持续多久？

前线地带

《毁灭战士3——邪魔复苏》
Doom3：Resurrection of Evil 初体验

■北京 Fas

相信很多玩家都有类似的经历，当《毁灭战士3》推出的时候，是勒紧裤腰带购买一块6800 GT，还是继续挖掘ATI 9800 Pro的潜力？这确实是一件令人十分挠头的事情。不过，为了能够省下几千两银子用作它途，并且咱也没有达到硬件发烧友的程度，再三权衡之后，还是觉着没有必要为了一款即便是经典并具有划时代意义的游戏而“丧失理智”。结果，《毁灭战士3》在“老”显卡上的表现有些不尽人意，但省下来的钱则用在了实处——房租，水、电、气，吃饭和交通上，虽缺乏乐趣，却也物尽所用。可是，短短数月匆匆而逝，Activision、id Software和Nerve Software又将《毁灭战士3》的资料片《邪魔复苏》放在了我们的面前。新的怪物、新的武器、新的故事、新的特色，不禁再次勾起了几个月前内心中反复思量是否应该升级显卡的“伤痛”……

邪魔似乎是从来不睡觉的，即便是一段时间内不见了动静，也总是逆着我们的美好意愿再次复苏。这一点在《毁灭战士3——邪魔复苏》中充分体现了出来。从游戏的初始动画中，我们可以了解到自己将再次扮演一个救世英雄，独自在地狱般的地下遗迹中，艰难地对抗恶魔的侵袭，藉着一件远古宝物的力量来拯救世界。据说这件远古宝物不但是一种强大的武器，而且还是通向另一个空间的传送钥匙……



怪物头目现身了

《邪魔复苏》的故事发生在《毁灭战士3》结束的两年后，联合宇宙航空公司（UAC）放弃了受到恶魔侵袭的火星工厂基地。可是，他们一直封锁着这个消息，并且传言火星上发生了灾难性工业事件，使得人们都不再前往火星。不过，仍然有一个卫星网络还在监控行星的状况。当侦测到火星上的一个神秘信号后，我们则被派往行星进行调查。前作中的重要人物伊丽莎白·麦克内尔（Elizabeth McNeil）博士将指挥这次行动。她是外星文明的专家，曾多次发出警告不要接触外星的古老神秘物品，而UAC却对其漠然视之。在《邪魔复苏》中，麦克内尔将通过无线电与玩家联络，指挥着我们进行一系列的调查工作。

与《毁灭战士3》不同的是，这次我们在《邪魔复苏》中不再是一名海军陆战队员，而是扮演一个具有战斗技能的工程师，并且战斗场景也由太空站转移到了外星遗迹，除了深邃的洞穴外，还有空旷的开阔地。不过，游戏画面还如同前作一样阴暗，尽管游戏场景较之《毁灭战士3》更为多样化，但玩的时候还是要在游戏设定中先将画面亮度调高，否则在大白天进行游戏的时候，稍有反光，便看不到散落在通道中的武器和弹药等物品。另外，《邪魔复苏》中的机关也稍有变化。原先在《毁灭战士3》中要不停地寻找钥匙才能打开相应的大门，而在《邪魔复苏》中则增加了能量电池的设定。比如，在游戏开始时，如

大众软件游戏测试平台



■类型：动作射击
■制作：id Software/Nerve Software
■发行：Activision
■测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 3.0C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：华硕 AX800Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
■推荐度：★★★★☆


是不是在这个控制台上也要放上一块能量电池呢?

果要乘坐电梯来到地下遗迹的上一层，必须先将第一个工作台中的能量电池卸下来，然后将其安装到第二个工作台上，这样才能补充电力，从而启动升降机。否则，就只能在下一层来回游走了。

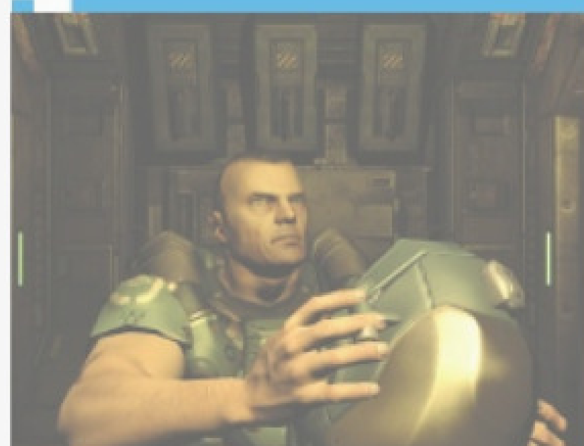
作为一款资料片，《邪魔复苏》并没有摆脱传统模式，除了新增的故事情节和游戏场景外，全新的武器系统自然也是必不可少的。首先，《邪魔复苏》中增加了一件非常新奇的武器，就是先前提到的远古宝物，在游戏开始动画中出现的心脏模样的东西。在游戏中，当遭遇并且打败怪物头目或者找到发光的尸体时，这件远古宝物便可以吸收它们身上的一些能量，然后转移到工程师身上。这股力量先是可以产生一种“地狱时间”，类似于《英雄本色》（Max Payne）中的子弹时间，让主角周围的怪物和物体移动速度缓慢下来，而自己则获得速度上的优势。接着，当宝物能量充满之后，便可以让主角进入一种疯狂状态，对敌人造成极大伤害，几乎是一击必死。同时，主角还有一段无敌时间，不惧怕任何敌人的攻击。不过，这种特殊能力使用时要非常慎重，不到迫不得已的时候，最好不要用，因为《邪魔复苏》中的敌人要比前作中的更多并且更为难缠，远古宝物的威力则是克敌制胜的法宝。其次，《邪魔复苏》中增加的另一种武器是双筒霰弹枪。这件曾经出现在《毁灭战士2》中的传统武器如今“重现江湖”，具有极强的杀伤力。尽管填充子弹的速度比较缓慢，并且没有连射功能，但是一枪打出去却足以让怪物们支离破碎。另外，在多人游戏中，对其他玩家也能造成不小的冲击。最后，《邪魔复苏》中增加的第三种新型武器是“抓钩”，全称是Ionized Plasma Levitator（IPL，离子脉冲悬浮器），类似于《半条命2》（Half Life2）中的引力枪，不过用起来更为顺手。当敌人在通道中朝着主角冲过来的时候，可以随手将地上的蜘蛛抓起来，将它朝着敌人丢过去。此外，当Vulgar（一种会投掷火球的怪物）朝着主角投掷火球的时候，也可以使用“抓钩”将火球扔回去。当使用“抓钩”的时候，“抓钩”前面的空间是扭曲的，《毁灭战士3》先进的物理引擎创建出了出色的视觉效果。

在游戏图像方面，尽管还是使用着同样的游戏引擎，但是《邪魔复苏》的画面看起来比前作更为精美，图形纹理也更为复杂。新的怪物，比如Vulgar、Bruiser和Forgotten的爬行动作极为逼真，并且出现时先是在蓝色或者红色的闪电下扭曲着露出一个大概的轮廓，然后变换为吓人的模样，朝着主角冲过来，画面效果自然流畅。只是周围的环境如同前面提到过的那样，看起来还是非常昏暗，尽管自然光源进行了调整，但还是让人感到有些不适。或许是游戏开发者有意以此来营造恐怖气氛，因此手电筒依旧是一件不可或缺的工具。

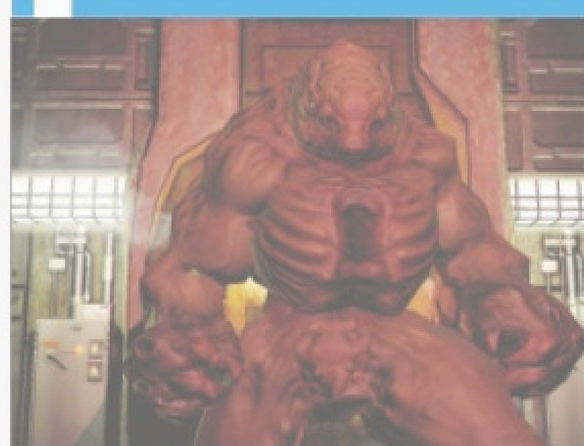
完成了单人游戏的几个关卡后，和朋友们尝试了一下多人游戏。发现《邪魔复苏》将多人游戏的人数从原先的4人增加到了8人，并且增加了由ThreeWave Software制作的“夺旗模式”以及8个全新的多人游戏地图，其中4个还是专门为“死亡竞赛”特别制作的。游戏地图的布局安排得非常出色，让人在战斗时感到非常兴奋。进入多人游戏模式后，笔者快速进入了一个小组的基地。绕过障碍物和其他玩家，我朝着旗子跑过去，拿到了防具和武器。接着，我干掉了敌方小组中的两个队员，朝着敌人的旗子冲过去。没想到在敌人的基地外面，遇到一个手持双筒霰弹枪的家伙。在他开枪射击的同时，我就像一个装满了铁块的麻袋一样倒了下去……

尽管游戏开发者称《邪魔复苏》的游戏长度是《毁灭战士3》的一半，但是感觉游戏中的战斗较之前作更为紧张激烈，而且游戏内容也更为丰富精彩。初试《邪魔复苏》之后，让人明显感到它是一个与前作相比有过之而无不及的资料片，不但充分保持了前作的游戏方式，而且增加了一些新的游戏特色。玩过《毁灭战士3》的人自然是不会错过这样出色的资料片的，而没有玩过《毁灭战士3》的人相信接触一下游戏之后也会有一股跃跃欲试的感觉。那么话题又回到了本文的开头，显卡是否升级了呢？假如先前没有升级显卡，那么现在则是升级的时候了。因为对于《毁灭战士》系列游戏来说，一块好的显卡的确非常必要。P


满地的血迹，让人不禁有些心慌


从毒水池中出来，摘下防毒面具


这就是威力巨大的双筒霰弹枪

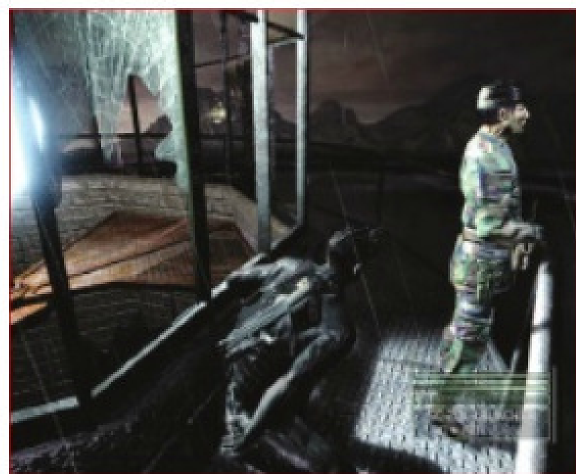

这个怪物看着就象是肉堆起来的

本期可说是动作射击类游戏的天下，《霹雳小组4》（SWAT 4）、《细胞分裂——混沌法则》（Splinter Cell Chaos Theory）、《真·三国无双3》（KOEI Shin Sangokumusou 3）三大强作分别代表了战术、隐秘、格斗3种风格迥异的动作游戏流派。除了这3部作品以外，其他几款同类游戏也很有水准。虽然本期单机游戏的数量有所下降，但整体质量还是颇高的，打发五一的几天闲暇时光绰绰有余。当然，也许会有不少玩家像笔者一样，投入《魔兽世界》的怀抱……

■晶合实验室 fly

细胞分裂——混沌法则
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

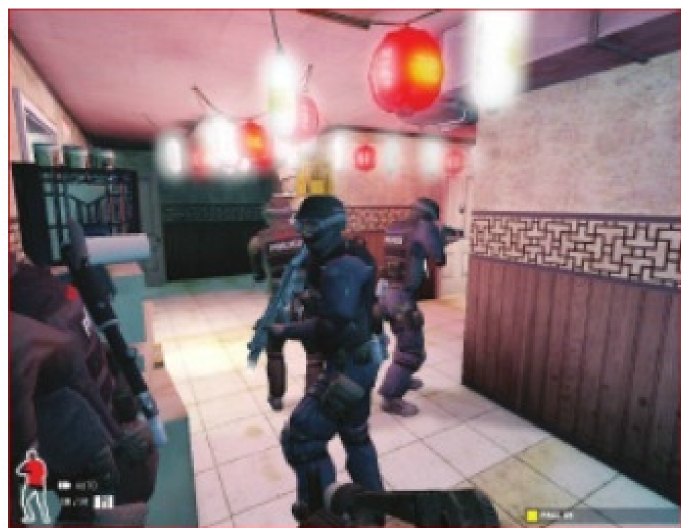




类型： 动作射击
制作： Ubisoft
发行： Ubisoft
上市日期： 2005年4月6日
推荐度： 90

永无止境的隐秘战斗，永无止境的反恐行动，永无止境的耐心折磨，永无止境的洞察考验。本作的名头之响亮自不必多说，只是笔者以为自《神偷》《潜龙谍影》系列开创了隐秘行动类游戏以来，这类游戏似乎走进了一个死胡同。真实性的无限提高，对玩家机器配置的要求越来越高；背景故事永远都是反恐、间谍、偷窃，很难再见到其他题材类型，而玩家的耐心被消耗在看似无数可能、实际只有一种正确的过关路线上。虽有极少数此类游戏力撑，但若再不出现能给玩家带来全新感觉的大作，隐秘行动类游戏便会如“盟军”系列一样慢慢走向消亡。

霹雳小组4
SWAT 4



类型： 第一人称射击
制作： Irrational Games
发行： VU Games
上市日期： 2005年4月5日
推荐度： 85

这款游戏的历史可谓悠久，早在1995年它的第一代作品便已问世，但只是个粗糙的2D射击游戏，直到1999年把FPS、战术、真实三大要素结合到一起的3代面市，才博得不少玩家的青睐。在沉寂了几年之后，第4代作品终于问世。画面虽然稍显生硬，但依然不失大作水准。游戏的真实性非常高，周围环境的一切琐碎细节都被表现出来了。比如空瓶、废纸、铁桶、衣架等，尽管这些东西除了增加你显卡的负担外并无什么实际用途……游戏的战术操作大幅度精简，鼠标对准目标点右键便会弹出一系列可执行的指令，这就比使用一大堆快捷键要方便得多。

反恐特种部队——复仇特攻
Special Forces：Nemesis Strike



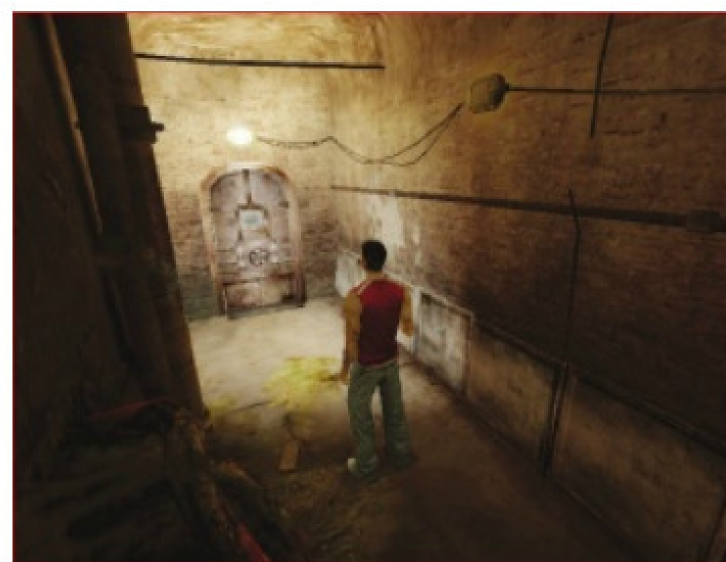
类型： 动作射击
制作： Asobo Studio
发行： Hip Games
上市日期： 2005年4月6日
推荐度： 80

这是一款反恐游戏，一方面让玩家享受了射击的快感，另一方面也强调了隐秘行动。为了配合这两点，大量真实的武器、设备自然必不可少；同时，角色也拥有不少普通射击游戏难得一见的动作模式。比如龟缩在矮墙下拿枪向墙后乱扫，只是由于第三人称视角的关系，射击准确性大大提升。另外，游戏对投掷手雷的准确性颇有要求。现如今但凡是个射击游戏都会有手雷，有手雷就都会以“物理轨迹、碰撞反弹”等这些强调真实的词汇来形容，所以这里熟练掌握抛掷手雷的技巧和重要性自不必多说。

恶夜杀机
Obscure

类型： 冒险
制作： Hydravision
发行： DreamCatcher Interactive
上市日期： 2005年4月8日
推荐度： 85

一款恐怖题材游戏，也可看成是德国版《生化危机》。游戏背景很平常，3个学生为了比试胆量，相约在半夜到一处传说闹鬼的学校中探险。其实每个人都喜欢冒险，每个人又都喜欢到有闹鬼嫌疑的地方冒险。笔者高中的时候学校操场塌陷，露出防空洞，也约了几个同学去探险。鬼自然不指望能发现，但总想能找出尸体、金块什么的瞬间成名，也算在人生中刺激了一把。可惜防空洞被堵死了好几个地方，最后不得不怏怏而归。游戏的恐怖气氛营造得不错，就是视角控制有些糟糕，往往你看不到角色前方有什么、会出现什么。不过也好，就是未知才会产生恐惧心理嘛。



真·三国无双3
KOEI Shin Sangokumusou 3





类型：动作
制作：KOEI
发行：KOEI
上市日期：2005年4月10日
推荐度：90

PS2的强作终于移植到PC上了，移植度很高，但不知为什么少了一些游戏的感觉，可能在PS2前和PC前玩游戏的感觉确实不一样吧。游戏目前还是日文版，但相信游戏中众多的汉字和那些耳熟能详的人物、剧情，大家玩起来应该游刃有余。本作算是三国系列的另类玩法，除去回合策略、即时战略，三国同样也可做成能控制自己喜欢的武将在千军万马中杀进杀出的格斗游戏。华丽的画面、激昂的音乐、简单的操作，令你很快便能融入游戏，体验那种热血沸腾的杀戮感。对电脑配置要求高一向是移植类游戏的通病，本作亦不例外，电脑配置低的玩家只有咽口水的份儿了。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

越战精英
Elite Warriors：Vietnam
类型：第一人称射击
制作：Nfusion
发行：Bold
上市日期：2005年4月7日
推荐度：75

拉斯维加斯赌场挑战赛
Vegas Casino Challenge
类型：益智
制作：eGames
发行：eGames
上市日期：2005年4月8日
推荐度：60

流放者
The Banished
类型：角色扮演
制作：Nawar
发行：Edge Games
上市日期：2005年4月10日
推荐度：80

西部枪手
Gun Warrior
类型：第一人称射击
制作：NAWAR
发行：Frontline Studios
上市日期：2005年4月13日
推荐度：75

世界野生动物基金的冒险之旅
WWF Safari Adventures
类型：冒险
制作：Take 2 Interactive
发行：Global Star Software
上市日期：2005年4月6日
推荐度：70

废弃之地
Scrapland
类型：动作冒险
制作：Mercury Steam
发行：Enlight Software
上市日期：2005年4月9日
推荐度：75

克里斯扑克冠军赛
Chris Moneymaker's World Poker Championship
类型：益智
制作：ValuSoft
发行：ValuSoft
上市日期：2005年4月11日
推荐度：60

世界斯诺克冠军赛2005
World Snooker Championship 2005
类型：体育竞技
制作：Blade Interactive
发行：Sega Europe
上市日期：2005年4月14日
推荐度：65



真·三國無双3 你好玩在哪里？

■本刊游戏评论组 8神经

精品 总评8.5

POPSOFT 指导级

😊	豪快的一骑当千，将收集和培养元素成功融合在动作游戏中，人设和配音可圈可点。
☹	单挑模式形同鸡肋，技巧性和地图设计都不是系列最佳。

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	DVD×1
类型	动作
语言	日文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：7.0　手感：9.0

曾经有人统计过在PC上出现的“无双”类游戏数目，包括《真·封神演义》《圣女贞德》《混沌军团》等游戏都给包括了进去。那么是从哪个共同角度上将它们归纳到“无双”类游戏中去的？这一点并没有人仔细论证过，硬要说的话，恐怕只有以一敌众的战斗场面上它们与“无双”系列略有些相似。从“无双”类游戏的这个叫法上来看，“真·三国无双”系列有多红自然毋庸多言。但可惜的是，这个在家用游戏主机上大红大紫的系列却一直没有移植到PC上来，直到2005年4月1日，这个让人敏感的日子里，光荣却没有玩什么拙劣的愚人把戏，《真·三国无双3》（沿用玩家习惯叫法，以下简称353）如约降临PC平台。


三国无双，最要紧的是一个爽字

为什么光荣现在才移植这款游戏？来自各方面的看法有很多，例如光荣是在压榨353的剩余价值、光荣是为明年的《真·三国无双网络版》铺路，让PC玩家先了解这个系列的魅力等等。尽管移植已成事实，但仍然有玩家怀疑光荣的诚意，理由便是目前PS2主机上这个系列已经出到了4代，但是光荣这次向PC移植的却是3代。笔者同样感到失望，但不一样的是，笔者心目中希望移植的其实是《真·三国无双2》或者2代的“猛将传”……下面，本文本着不讨论光荣的移植动机，只对353进行分析，来讨论一下353——或者说大受欢迎的“无双”系列究竟好玩在哪里。

玩家的方式

一般来说，喜欢玩“无双”系列的玩家分为两种。第一种是浅尝辄止的玩家，他们对“无双”系列也是怀有相当兴趣的，他们会购买每一代


发动无双乱舞，千军万马也来去自如

“无双”作品，有自己特别喜欢的角色或者势力，会选择这些角色在Normal难度下通关。不过，他们可能不知道白虎牙和玄武甲最高是多少级的、不知道装备烈玉和炎玉的区别是什么、也不知道怎么轻松打出20Hit

以上的连击。但是这丝毫不影响这款游戏给他们带来的乐趣，因为他们享受到了“无双”系列的特点——爽快。只要连续按下“普通攻击”键，就可以轻松在人山人海中杀出一条血路。每一枪挥出，都有成堆的敌人被扫上天，更不用说发动“无双乱舞”时百万军中如入无人之境的感觉——爽，实在是爽！只要循序渐进，通关并非难事。但是，在用喜爱人物通关几次之后，他们可能就会将游戏束之高阁。而第二种玩家可以称作是“无双”系列的核心玩家，他们几乎不碰游戏的Normal难度，谈到游戏时满口都是“C3”、“兜背”、“受身”、“硬直”、“弹返”等术语，他们追求的是所有角色最高难度通关、所有角色拿到最强武器、所有特殊道具收集、所有装备达到最高20级、所有角色4项属性数值全满等“无双”系列的究极目标（至少要完成其中两三项），甚至在干掉敌将时使用的连击数太低他们都会感到失望。可以说这一类玩家是追求完美的，或者是喜爱研究技巧的（当然“无双”系列能提供多少技巧性又另当别论）。游戏的“爽快感”在他们完成了不计其数的“千人斩”后早已变得麻木，他们享受拿最高级武器和道具的过程，然后体验拿到后的成就感。从这些角度来看，“无双”系列提供给他们“培养”和“收集”的乐趣，再加上一点点的技巧性和战略运用。



收集最高等级武器，是无双迷们必然完成的任务

享受不同的游戏乐趣

根据前面的归纳，我们将“无双”系列游戏的乐趣简单归纳为了“爽快”“培养”“收集”“技巧”“战略”几项。

“爽快”可以说是吸引玩家投入无双战场的基本元素，玩家们看见一骑当千的场面后无不热血沸腾，并兴起一试身手的念头，不用多说。

“培养”在于对武将生命等无双4项数值的提升上。在战场上通过打败敌将和打破箱子会得到盾牌、剑、点心、仙酒等物品，吃到后可以永久增加这4项数值。此外武将过关后得到的武勋决定了官衔的提升，除了也可以增加4项基本数值外，还能增加携带装备和道具的数量。培养一个数值全满、官衔最高的武将就可以横行天下（对护卫兵的培养是同样的道理），这对追求完美的玩家来说是难以抵御的诱惑。

“收集”是一个在现代游戏中运用得越来越频繁的概念，在“无双”中的体现则是在道具和武器的收集上。每个角色都有一件威力强大的最高级武器，而得到方法是特定的。由于只有在高难度模式下才能拿到这件武器，实际上当玩家拿到这件武器时就已经培养出了一个无敌的武将，享受的只是这个得到究极武器的过程了，在3代中这样的表现尤其明显（光荣在4代中设计的隐藏“修罗”难度，基本上可以认为就是为了让玩家辛苦得到的最强武器有用武之地）。而特殊道具可以在各方面提升武将的能力，光荣在特殊道具的设计上颇费了一番心思，除了提升基本能力的道具之外，还将道具的运用扩展到了玩家可以想象的每个方面。例如2代时的马战形同鸡肋，于是在3代中便有了可以被敌人攻击却不掉下马的“绝影蹬”，马超和周泰一跃变为打法与众不同的“超级变态”。一部分道具的拿法与最强武器一样是有特殊条件的，而另一部分有等级之分的则带有很大随机性，在3代中要想打出高等级的道具，除了选择高难度外，还得看玩家和角色的运气。“收集”要素毫无疑问是吸引那些铁杆无双迷的重要原因，不同的道具带来不同的打法，想想看，装备20级活丹的甘宁或者装备绝影蹬的马超，打起来完全是另外一番感受了，为了体验这样的感受，怎么可以只是随随便便通关就能了事的呢？

可以忽略技巧吗？

“技巧”是必须单独讨论的，对于那些动作游戏的铁杆玩家来说，如果353这样的游戏没有技巧性，那么跟《传奇》的差别倒也不大。只有追求技巧性的玩家，才会重视C3之后怎样连接、在什么时候使用小跳攻击、怎样兜背这样的技术问题。实际上，这些技术问题只有在难度模式下有研究的价值，随着武器等级和武将官阶的提升，在Normal模式下只要一直按下“普通攻击”和放“无双乱舞”几乎就可以解决一切问题。从取消了连击数决定敌将掉落道具质量的设定来看，353可以说对技巧性的要求大为降低了，这令许多玩家感到非常不满。而后来在PS2上登场的354虽然重新恢复了这一设定，但是新增加的泛滥成灾、大大降低游戏难度的觉醒印又让人感觉更加糟糕。这些因素导致许多玩家认为“无双”系列越来越缺乏技巧性，事实上也的确如此。在353中，最能淋漓尽致运用各种打斗技巧的设定毫无疑问是“单挑”系统，在单挑时敌将的AI远比平时要高，他们会更加频繁地使用防守和小跳攻击，玩家也必须更加灵活地掌握连续技和兜背等技巧的运用。制作人也许想运用这个系统来弥补353相较352技巧性的缺失，但是事实证明，并非每个三国游戏都是需要单挑系统的。353中的单挑系统打断了原本流畅的游戏节奏，短暂的时间限定让人太难在单挑中战胜那些名将，更不可能用高连击数来终结他们，这使单挑系统形同鸡肋，果不其然在354中光荣又取消了单挑。


用冰玉冻住对手，然后痛击

对于喜欢技巧研究的玩家来说，不同的角色会带给他们不同的乐趣。每个角色除了在4项基本参数上的差异外，速度、弹跳、技巧和武器优良度的设定上都截然不同。体验各种武将不同攻击防守的特性是很有乐趣的，可以想象，一个只想享受“爽快感”的玩家恐怕不会选择诸葛亮或者孟获来玩，但是只要操作得好，就会发现诸葛亮的“无双乱舞”对敌将的伤害是惊人的，配上冰玉便可以轻松干掉敌人。尽管不能说哪个角色是真正的“废柴”，但事实上，设置几个难于上手又难于精通的角色是非常必要的，这对一些追求操作的玩家提出了挑战，然而这正是他们乐于接受的。



单挑模式的想法不错，但是实际的效果不太好

当然，战略同样是不可忽略的环节。如果你一味猛冲，义无反顾地杀入到五六个敌将的包围中去，除非你是拥有360度无破绽C3技的吕布，否则很容易就会被电脑打得满天乱飞。这时怎样制定战略，按顺序消灭地图上的敌人，就是必须要考虑的。此外，游戏中一些特殊事件也同样需要玩家进行战略上的思考，“无双”系列并非一味讲究个人英雄主义的游戏，在一些关卡中烧敌人粮仓、抢根据地都可以左右战局的，保护本方的军团长更是非常重要的环节，如果只知道埋头便冲，后方起火会让你后悔不迭！


被打得满天乱飞倒也不是坏事，级别升高后更能享受复仇的快感

必须提到的——出色的人设

“无双”系列的女玩家数量很大，这恐怕是许多人想象不到的。为什么？不夸张地说，光荣出色的人设可以占到90%以上的功劳。三国是属于男子汉的热血战场，虽然在书上对武将的介绍大多停留在“万夫不当之勇”的程度上，但由于这是一款需要操作每个角色的动作游戏，尽量让他们看起来各不相同就显得非常重要。给每个武将设定不同的特征和个性，光荣做到了。游戏中聚集了大量俊男美女的形象，不夸张地说，每个女玩家都可以从中找到自己喜欢的类型。虽然有一些角色显得很夸张，例如“人妖”张合、“面具杀手”魏延、“萝莉”姐妹大乔小乔等。但这些人物设定真是深入人心，以至于一听到这些名字，玩家脑海中就会浮现起相应的形象来。当然，不知道那些形象被“歪曲”的角色（比如张合和许褚）的怨魂会不会穿越时空去找光荣的画师们算账？



在情报履历选项内察看，制定战略掌控全局

迈向死胡同的无双

一些玩家认为，“无双”系列从2代之后就走进了死胡同，原因何在？对“技术性”的扼杀是其中重要的原因之一，这一点前面已经谈到。许多不同作用道具的增加，使游戏难度越来越低。许多玩家在操作上面临困难，光荣就会在下一代增加新的道具来解决，这个趋势至4代时觉醒印的出现终于达到了极端。玩家不用再研究连击，不用再研究C3和C5的运用，而只靠按一个攻击键就可以过关；敌人的AI相比2代反而有所降低，不再会抓住你的硬直进行猛击；弓箭手的威力直线下降，2代时一群弓箭手几秒钟内就可以射死你的情形再也不见……相比之下，游戏的技巧性被扼杀，对“收集”和“培养”却更加重视，一旦收集到了高级的武器和装备，游戏就变得没有乐趣可言。

“培养”和“收集”一样，都是作为“时间杀手”而存在的设定，为一些操作派的玩家所不屑。简单来说，只要干得出来，游戏制作人可以通过提高道具出现随机性和提升道具数目达成无限制的目标，这是一些RPG和网络游戏惯用的手段。当然，“无双”系列有很大不同，设计师懂得如何运用简单的规则提升带给玩家享受的次数。玩家完成一次“培养”和“收集”所用的时间并不长，角色成长快，短短数个小时就能将一个角色练至完美，游戏中不同角色可以很快带给玩家下一轮的培养快感，回报率远远高于RPG游戏。但是由于游戏中角色多达数十个，玩家总共消耗的时间却一点不少。不过，技巧性的流失让玩家在培养和收集过程中挑战性大减，使游戏门槛更加降低，“无双”系列渐渐向真正的快餐式游戏靠拢，许多人抽空打上一会儿，就能获得足够的满足感，并释放工作和学习中的压力。但是作为动作游戏而言，它却在慢慢失去挑战和研究的价值。

事实上，光荣的《三国志》系列也有同样的特征，战略、战术、角色培养，诸多要素纠缠不清，此消彼长，但是却没有哪一代能够全部圆满解决这些问题。当然，对于初次在PC上亮相的353而言，玩家还不会对其越来越频繁的“培养”和“收集”感到厌倦。但是笔者仍然期望，某一天光荣会从胡同里走出来，重新献给玩家一款让技巧和其他要素达到平衡的“无双”作品，那时喜爱与不喜爱“无双”的玩家，都不会再问：真·三国无双，你好玩在哪里？

（请关注本刊下期《真·三国无双3》全图文攻略）

战火真情
——评《战火兄弟连》

伴随着《荣誉勋章》《使命召唤》的成功，越来越多的二战类FPS游戏相继上市。因此当育碧宣布要推出《战火兄弟连》时，不少人都认为这又是一款跟风之作，其他人则以为这是把美国HBO热门卖座电视剧集《兄弟连》（Band of Brothers）游戏化的产物。究竟《战火兄弟连》（Brothers In Arms）是一款怎样的游戏，在2005年3月游戏上市之后，答案终于揭晓了。

■上海 善良的大灰狼

精品 总评8.9

一段真实的二战历史，一段真挚的友情故事，一群确有其人的战友，一个永远抹不掉的难忘回忆。

游戏难度较大，关卡流程过短，由于真实度的限制，不可避免带来部分游戏乐趣性的下降。

制作	Gearbox Software
发行	Ubi Soft
载体	DVD×1
类型	战术射击
语言	多国语言
环境	Win2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：9.5　音效：9.5　创新：8.5　剧情：8.5

最真实的二战射击游戏

每一款游戏都需要有一个特别的卖点，《战火兄弟连》的卖点就在于它的真实，游戏中玩家扮演历史上确有其人的101空降师506团马特贝克中士，在8天时间里，与12名战友空降到法国诺曼底，配合盟军登陆展开作战。这12名战友，无论面孔、声音和说话习惯都各有特点，真有其人不说，游戏开发公司Gearbox足足花了3年半的时间来收集当年真实战斗的各种资料。他们根据战史中的记录，以及当年的地图资料、航空照片来设计游戏中的任务，甚至于还专门去法国勘查了曾经的战场地形，同时聘请了当年的老兵——曾在诺克斯装甲学院任教的退休上校John Antal为游戏的设计者提供专业的战术指导。难怪游戏刚发布，就获得了海外战争退役基金会的认可。

尽管有着严谨的制作态度，但《战火兄弟连》是否能体现出与其他同类游戏不同的真实性呢？“武器准星找不到了”“敌人怎么老是打不死！”“不能随时存盘”“找不到补血药品”……游戏刚刚开始，大量类似的问题就接连出现，让人不知所措的同时也再一次验证了游戏真实性的存在。与现实的战场一样，除非用红外瞄准装置，否则敌人身上决不会出现准星提示；如果不是狙击手，想一枪打死一个敌人简直就是天方夜谭，加上游戏不低的关卡难度和几近真实的火力设置，想来没有多少玩家能不损一命就顺利通关。受此影响，不少曾顺利通关《荣誉勋章》《使命召唤》等二战射击游戏的玩家最终选择了放弃《战火兄弟连》。但只是如此就够了吗？显然Gearbox的设计师并不认为这样就够真实，在游戏的正常难度选择之外，只要玩家顺利通关游戏一次之后还可以打开“真实难度”的选项，感受同真实战斗丝毫无差的100%体验。

指挥你的小队作战

只是一味地强调真实性的体现，无疑将会影响游戏娱乐性的发挥，不过《战火兄弟连》明显已经有了这样的准备，于是在传统的射击之外，游戏又加入了小队指挥的模式。随着身边战友数量的增



在游戏默认设置下，武器准星是关闭的，对应的要进行射击只能依靠武器的瞄准器


在枪林弹雨中穿越火线

多，从一个人的孤身作战到最后指挥两个小队战术配合，其中甚至还有坦克组成。玩家所要担当的角色显然不只是孤胆英雄，更多的时间里指挥员才是游戏对玩家的真实定位。

也许是传统的射击游戏已不能再满足玩家多样化的要求，因此其他游戏类型的设计要素被越来越多地加入进来，战术设定就是其中之一。但不同于《彩虹6号》或是《全方位战士》中丰富的命令选择，《战火兄弟连》进行到中期玩家会发现小队的指挥简单得难以想象，火力掩护和攻击的组合构成了一切。唯一不同之处只在于是让战友掩护、自己上前攻击；还是自己掩护、战友上前攻击。也因此难免会有人认为《战火兄弟连》的战术射击概念有唬人的嫌疑，但幸好事实并非如此。正如小组战术的核心本质就是简单有效一样，游戏所展现的也是这种看似简单却真实有效的战术。消灭敌人并不需要复杂的指令，转移他们的视线，然后近距离射击就可以将他们消灭。不过即使如此，在游戏中真正将这种战术发挥出来，也并非简单地下达命令就可实现。为了方便玩家的控制，游戏加入了形势查看的开关（V键），通过这个开关就可以观察到地面的俯视图，从而找出敌人的位置，颇有些《盟军敢死队》的味道。但不同的是，尽管玩家可以指挥队员行动，但并不能切换为队员进行战斗。换言之，游戏自始至终，你都是马特贝克中士，而通过你的双眼，当年英雄们的事迹将得到重现。

8天的战斗回忆

有别于众多二战射击游戏所强调的战斗体验以及对著名战役的辉煌重现，《战火兄弟连》虽然以诺曼底登陆战为背景，但游戏展示的不过是为了迎接这场大战役在8天时间里发生的普通故事。有时玩家必须穿上德军制服潜入小镇进行占领，有时需要炸毁威胁坦克前进的路边迫击炮，有时则只能依靠一把狙击枪阻挡德军的前进。相比二战历史上有名的战事，游戏中玩家所做的一切不过是一些极为普通的工作。但如果之前你已经看过美国HBO电视剧集《兄弟连》，那么不难发现在这平凡普通的背后正是二战中大多数士兵英勇奋战的真实写照。


开启柔化效果后如油画一般的游戏画面

为了再现历史的真实，《战火兄弟连》采用了电影化的表现手法，在每一章任务开始前都加入大量的人物对白，帮助玩家熟悉战友了解他们的想法，同时烘托气氛。不过让人遗憾的是，这些片断无法跳过，因此如果你不幸多次战死在同一章任务中，必须花上很长的时间去重复倾听战友们的对话。不过这还不是最坏的事情，好莱坞式的大团圆结局永远是最受人欢迎的，但在战场上这样的结局永远不会出现。如果说电视连续剧《兄弟连》的最后仍是以圆满的胜利收场，那么游戏的《战火兄弟连》中玩家则必须亲眼面对并肩作战的战友们逐一地倒下。当然游戏并没有苛刻到战友在一场任务中死亡，下一场任务就不会再出现，但到了剧情规定的环节，他们还是必死无疑。尽管10多个小时的游戏时间并不足以令每一个玩家都融入到剧情中去，但看着之前一直不会真正死去的战友真的就此逝去，心中难免会产生说不出的悲伤，战火中的兄弟之情在此体现得淋漓尽致。

普通与不普通的声色表现

采用专业3D游戏引擎进行开发已经成为众多射击游戏的习惯做法，《战火兄弟连》采用了《虚幻》改良引擎进行开发。尽管从趋势上来看略显落后，但配合柔化效果的开启，整个游戏场景有如油画一般鲜亮艳丽，并且运行配置要求较低，即使如ATI 9200一级的显卡也可以完美流畅运行。加上人物和枪械模型出色（当战友受伤后，除可以看见鲜血流出外，更会出现瘸着脚前进的情况），因此如果不是人物的眼睛眨都不眨留有缺憾，画面的逼真程度丝毫不输于同类的其他游戏。《战火兄弟连》中除了主菜单界面和游戏载入画面有配乐外，游戏中没有任何音乐，力求把最真实的战场带回到玩家的身边，不作更多的煽情渲染。不过令人不解的是，虽然真实一直是《战火兄弟连》所追求的最大目标，但游戏却并不支持EAX和环境音效等诸多设置。虽然令低配置的玩家足以无忧地进行游戏，但对高配置玩家却没提供的额外效果，略有不足。

《战火兄弟连》是一款强调真实的二战战术射击游戏，受此影响，追求射击快感和游戏节奏的玩家或许并不容易适应本作的风格。但如果大家想体验是一段二战历史中真实记录的战火中结成的友情和100%战斗体验，那么《战火兄弟连》就是不可错过的选择！P


真不愿意在这么美丽的地方战斗



白令海绝密档案——《极度深寒》

■晶合实验室 小虾

当笔者第一次看到《极度深寒》时，脑海中只闪过两个关键词组——“生化危机”和“鬼屋魔影”。很明显，这是《鬼屋魔影4》开发团队制作的另一款《生化危机》风格的动作冒险游戏。其实，很难说问世于1996年的《生化危机》在《鬼屋魔影》系列身上借鉴了什么，但回首动作冒险游戏的历史，我们只能说《鬼屋魔影》在那个年代完成的是一个粗略的概念，而《生化危机》参考了前者的电影化视角等设定创造出了一个更为丰润的故事，也真正确立了这个类型游戏的经典。所以，当《极度深寒》看起来是如此像一款《生化危机》游戏，无论从故事设定、怪物设计、逃生模式都几乎如出一辙时，我们不需要惊讶，就当去见一个老朋友吧。

《极度深寒》的故事开始于一艘漂流在白令海的无人捕鲸船，美国海岸警卫队（USCG）的士兵受命到这艘奇怪的船上搜索，而我们的主角汉森（Hansen）就是这其中的一员……

良品 总评7.6

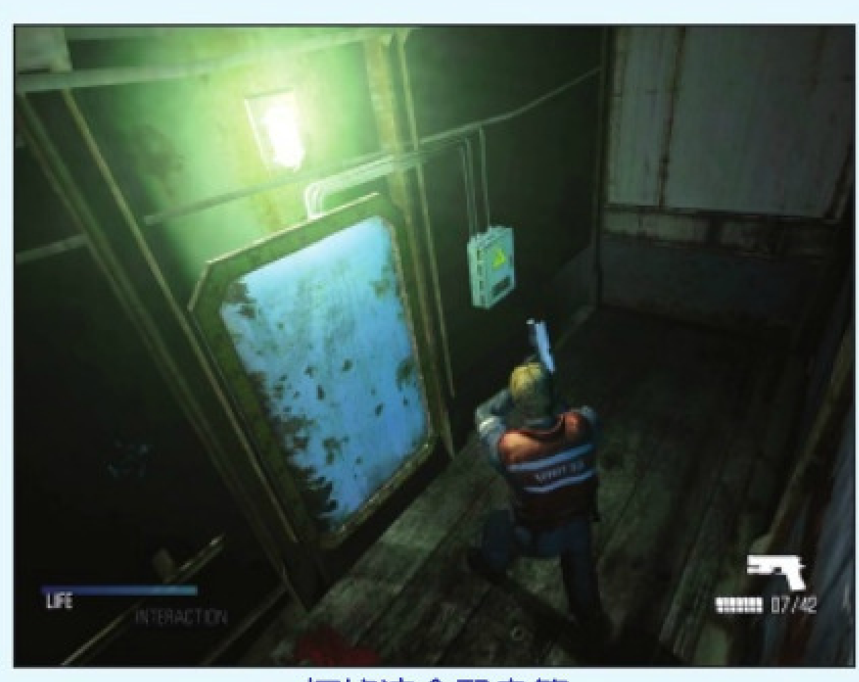
制作	Darkworks
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：6.5　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.2GB

寻找紧急呼叫电台密码

Find the Emergency Radio Code



打掉这个配电箱

汉森出现在后甲板（Rear Deck），在他行动前，耳机里不时传来队友的调侃声，但接下来不知道发生了什么，听起来那边一片混乱。在脚边有一份关于军火储存状况的记录（A Note about Ammunition Conservation），这份由阿尼什琴科（Anischenko）签署的手令指出了近身战斗以及肉搏对一个新兵的重要性。沿着右舷向前，到接近船头位置时左转走上铁梯，一直向前，最后下台阶来到船体另一侧，小心地通过吊索，干掉那个疯狂射击的人。在通道尽头有一扇电子锁控制的门，用枪打坏旁边的配电箱可进去，这里是主甲板（Main Deck）。

耳机里传来队友绝望的叫喊声，似乎发生了什么可怕的事情，而汉森这里也不妙。走廊里有两个卫兵，打爆油桶干掉他们，搜索附近的区域，在可



进入的房间里找到不少补给。走廊里有个房间现在进不去，不过很明显有个女人被关在里面，开门似乎需要密码。转动走廊尽头的蓝色阀门，让一直尖啸着的报警器平息下来，灭火后，走廊里开辟了一条新的通道。经过火灾现场，在地上拾到关于电子控制盒的记录（A Note about Electrical Boxes），这是一份死亡证明书，描述了悲惨的Legai下士由于贸然向电子控制盒开枪而不幸被电死的全过程。这里可看到一个向下去的楼梯，首先进入楼梯左面的门来到军火库（Armory），这里有一份关于军火库的记录（A Note about the Armory），记住这个地方，正如记录里提到的那样，这将是游戏前期补充弹药的主要场所。

出门，下楼梯来到半淹着的左舷制冷室（Portside Cold Rooms），在水中浮尸旁找到上甲板钥匙（Upper Deck Key），沿楼梯返回上面，进入身旁的门（Upper Main Deck）。上楼，楼梯左侧的第1间屋子是医务室，右侧第2间里的尸体上有弹药和一页尤苏波夫的日记（A Page from Yusupov's Diary），日记里记述了人们在两个月前和一种叫做“Exocel”的生物首次遭遇的情景，当时，尤苏波夫和他的手下正在一个叫做“库页岛之星”的海上平台进行石油钻探。

返回外面，打开一旁的电子门进入下甲板（Lower Deck）走廊。右边的通道被大火阻隔，直接进入右前方的休息室（Rest Room），战斗过后从右侧就近的门进入厨房（Galley）。这里的煤气很诡异是吗？过去看看吧……从厨房的后门出去，右转，在楼梯口找到第2个蓝色阀门，关掉阀门熄灭下甲板走廊里燃烧的火焰。从厨房后门正对的舱门出去，重新来到外面，在附近的尸体旁找到关于汽油桶的记录（A Note about Barrels）。在记录中，阿尼什琴科命令自己的手下严格遵守关于易燃易爆物的规章制度，并暗示这些汽油桶可用来对付敌人。转身沿着狭窄的天桥走到船头，左转走下铁梯来到前甲板（Front Deck），进入右前方的宿舍（Dormitory）。

寻找无线电室

Find the Radio Room

已死去的Lansing躺在宿舍尽头的厕所里。找到电台密码后，原路返回碰到一个恐怖的僵尸人，干掉他后，在宿舍一张床的床头找到卡姆斯基博士的日记（A Page from Dr. Kamsky's Diary），日记里首次提到了“Exocel”所带来的致命传染。在以人和动物为对象进行的300例跟踪观察中，研究者大概摸清了“Exocel”传染的条件：这取决于“Exocel”已侵入生物体大脑的时间以及生物体本身的免疫力，但尤为可怕的是，“Exocel”可让死去数日的人重生，并控制他们的行动。



无线电室钥匙就在鲨鱼头附近

返回到前甲板，这里已变成了僵尸的乐园，如果可以还是躲开好了。在前甲板搜索，进入一旁白色舱门的储藏室（Storeroom），小心地干掉僵尸后，可得到新武器——AK-47。一旁板条箱上放着关于灭火器的记录（A Note about Fire Extinguishers），文件里提醒士兵们小心擦枪走火，因为灭火器可能产生剧烈爆炸。从另一扇门出去，发现正处在后甲板，从刚才打烂配电箱的那个门重新进入主甲板。有个人影一闪跑

冒险须知

1.了解你所控制的角色：汉森的状态用生命（Life）和耐力（Resistance）来表示。耐力槽会在主角跑动中以及挂在物品边缘时出现。耐力值减小到0时，汉森将没有力气继续跑步；如果他此时挂在船体边缘，嗯……你应该知道后果是什么。

2.在汉森登陆的地方，巨浪卷起的海水不断冲上甲板，注意闪躲这些汹涌的浪头，它会损伤主角的生命值。同样，悬在甲板上摇摆不定的吊钩和铁索也会给汉森带来威胁。

3.要留意船边栏杆的破损处，汉森可能会在颠簸中突然从那些缺口滑出去，当然，他总会有惊无险地挂在船体边缘。另外，当汉森挂在桥梁边缘时，按方向键下可直接落到底层甲板上。

4.在摇摆的船上，面对敌人不要指望一击爆头，最好随便给它一枪把它放倒，再慢慢瞄准它的头颅……

5.不要太好奇，见到歪倒在地的僵尸从远处开枪好了，你永远不知道它什么时候会突然苏醒。

6.原则上，搜索敌人的尸体通常都会有些收获。当然，如果你的弹药已不多了，就不要试图烧死敌人。就像在现实里一样，烧焦的尸体上通常什么也剩不下。

7.弹尽粮绝时，你可选择近身战斗，即用枪托攻击敌人；如果你在和一个寄生兽或隐形人肉搏，在屏幕上出现“Action”字样时拼命按动作键就可摆脱不利局面，并可在此后出现“Shoot”字样的瞬间用枪托终结对手。

8.用枪瞄准你所面对的门，房间的名字会显示在屏幕的左下角。

9.最后，小心那些可藏人的角落，你时常会碰到从冰柜、衣橱里出现的不速之客。为了给玩家们的恐怖旅行多留点惊喜，本文将不会述及这些隐藏者的出现位置。

进了此前打不开的一个门，尾随那个人进入主甲板5号房（Main Deck Hold 5）。进去后直接打爆正对的灭火器，烧死躲在锅炉后面的士兵，然后在一旁架子上找到手轮（Handwheel）。用手轮打开左舷制冷室右边的黄色舱门，出去来到鱼舱（Fish Hold）。在门口找到关于红色燃油阀的记录（A Note about the Red Fuel Valves），这封写给阿尼什琴科少校的信规劝他的手下们还是别碰那些容易造成火灾的油管为妙。在鲨鱼头附近可拾到无线电室钥匙（Radio Room Key），之后附近开始出现大量的“Exocel”寄生者，原路离开这个房间即可。在下甲板走廊找到关闭第2个蓝色阀门的地方，从那里上楼梯，用钥匙打开右边的门，进入舰桥，立刻进入左手边的无线电室。在那里有一封关于鱼枪的信（A Letter about the Spears），描述了紧急状况下生化酶制剂鱼枪的神奇功用。

寻找尤苏波夫

Find Yusupov

通过无线电向CIA特别探员班尼特（Bennett）报告了现在的情况，汉森得知自己可能不是船上唯一幸存的人，那位尤苏波夫上校目前生死未卜。返回后甲板。由于此前从主甲板通向后甲板的门（打坏的配电箱旁边）被堵了，所以只能从下甲板以及前甲板绕行。当抵达后甲板时，甲板中央的开阔地正在发生激战，一个手持AK-47的士兵正试图狙击底层的4个僵尸。耐心等他们的战斗告一段落，然后到上层去收拾残局。

在高处的后甲板室（Rear Deckhouse），奄奄一息的尤苏波夫躺在黑暗里。关于船上发生的一切，尤苏波夫建议汉森向安娜（Anna）寻找答案。还没等汉森问个明白，一只寄生兽已结果了尤苏波夫的性命。



这里隐藏着奄奄一息的尤苏波夫

释放安娜

Free Anna

找到尸体旁边的鱼枪（Speargun）以及尤苏波夫的日记（Yusupov's Diary），按照日记的说法，尤苏波夫在认识到“Exocel”的巨大军事潜能后挟持了卡姆斯基的女儿安娜，逼迫卡姆斯基进行“Exocel”的研究。为了自保，他们首先研制了可对付怪物的气体鱼枪，尽管这种武器的效果也十分有限。日记的最后记录了后甲板右舷舱门以及关押安娜房间的密码。

出门之后，汉森和班尼特探员产生了分歧，汉森倾向于寻找神秘的俄国女孩安娜揭开谜底，而班尼特命令他搜寻躲在冷冻室里的船长鲁宾斯基（Lubenski），最后汉森决定听自己的。原路返回，下到梯子底层甲板，左转，在此前发生枪战的地方找到白色的舱门（燃烧的货物旁），输密码进入右舷楼梯间（Starboard Ladder）。亲眼目睹了“Exocel”入侵人体的可怕场面后，沿梯子下到引擎室（Engine Room）。这里分两层，从角落下到底层后会遭遇若干僵尸和寄生兽的袭击。绕过房间中间的机械，在左侧角落里利用油桶烧死寄生兽母体，取得一旁的发动机室钥匙（Propeller Shaft Room Key）。原路返回，在引擎室的楼梯口打开原本锁住的门，来到发动机室。在门口的尸体上找到霰弹枪（Shotgun），然后到房间中央的控制台前合上前方的桥梁，过桥在房间另一侧尽头找到第2把手轮（这个房间里应多利用油桶烧死成群的僵尸，或用枪将敌人打落房间中央的缺口，掉进“绞肉机”里）。

返回之前的引擎室，在房间另一侧上台阶进入角落的门，经过引擎室通道（Engine Room Access）来到货运走廊（Cargo Hold Corridor）。这里似乎只剩下倒吊的尸体，但在一旁的冷库3（Cold Room 3）可找到尤苏波夫的航海日志（Yusupov's Journal）。从日志里可感到上校深深的不安，因为他明显感觉到了卡姆斯基的不合作态度，而表面上一筹莫展的研究工作也许已取得了突破性进展。回到外面的走廊，用手轮打开台阶上黄色的舱门出去，从捕鱼室回到主甲板。

护送安娜去无线电室

Accompany Anna to the Radio Room

汉森释放了安娜，但安娜可提供的内幕也少得可怜，她说最好联系父亲了解更多的情况。在地上有一封卡姆斯基写给安娜的信（A Letter to Anna from Kamsky），信中笔意委婉，他因为自己对安娜照顾不够而感到愧疚，但他又对眼前的研究充满信心，仿佛一个光明的未来就在他们眼前……



出门会接到班尼特的信息，这次他突然改口说安娜是有价值的，让汉森好好保护她。沿着熟悉的路线护送她进入无线电室即可。

寻找自动驾驶仪密码

Find the Autopilot Unlocking Code

安娜联系到了尚在钻探平台的父亲，尽管卡姆斯基一再警告，安

娜还是决定回到平台去探个究竟。但由于自动驾驶仪被锁定，汉森只好把安娜留在原地，只身去寻找鲁宾斯基船长。

依照下甲板、前甲板、后甲板的路线一直来到室外，在燃烧的货物旁找到另一个需要密码的白色舱门，进入水泵控制室（Pump Control Room）。在房间内可找到关于泵站的记录（A Note about the Pumping Station），然后拉闸为左舷制冷室放水。下楼梯，经过引擎室和引擎室通道进入货运走廊，黄色的舱门已坏掉了，所以只能从正前方的大门出去，躲开那些和僵尸大战的士兵，直接从左侧的舱门进入排空了水的左舷制冷室。侧面的几个门可进去，在冷库1有一封关于解毒剂的信（A Letter from Yusupov about the Antidote），内容是尤苏波夫在向研究的投资方报告关于解毒剂的研究进展。原来巴卡雷夫博士研制的解毒剂（Dr. Bakharev）只能对“Exocel”尚未进入受体大脑的感染者有效，目前他正在积极研究限制“Exocel”生长的新型制剂。



你可以选择不理会这些人

船长已在冷库2里冻成了冰疙瘩。找到他的钥匙（Captain's Quarters Key）以及关于突变的书页（A Page about Mutations），文中详细描述了人体感染病毒后的细节，如发作期在3分钟到2小时不等，约有1/3的人还会产生与众不同的变异等。回到外面，从医务室进入下甲板走廊，用钥匙打开走廊左侧尽头的黄色木门。把在船长室找到的密码告诉安娜，解除自动驾驶仪的锁定。

抵达了望塔

Reach Anna in the Look-out Post

安娜提出一个疯狂的计划：和她在了望塔上会合，等船冲向钻探平台时从那里跳下去，否则指望这艘船在暴风雨中停靠在港口是不可能的。出门，汉森接到了班尼特的坏消息，由于钻探平台上有不明无线电干扰，除非他能在平台上找到干扰源，否则再也不会听到这位老兄的唠叨了。

现在首要的是赶去和安娜会面。在上甲板突破大群僵尸的围攻，和安娜一起登上船的最高处。在捕鲸船冲向平台的瞬间汉森和安娜一起跳了下去，然而只有汉森落在了平台上，昏迷不醒中等候他的是一只令人恐怖的寄生兽……

寻找医疗箱

Find the Medicine Cabinet

汉森慢慢醒来，他正对的方向是码头电梯（Dock Elevator）。向电梯走去，遇到破裂的甲板时左转，围着码头电梯绕一圈，进门，小心汹涌扑来的海浪。在闪绿灯的地方开启电梯，但电梯在半途停住了，连供电似乎也出了问题。从右侧大门出去，来到主钻探单元（The Main Drilling Module）。过桥走到头，狭窄通道的左手边是军火库，进行必要的补给后出门，进入隔壁的医务室（Sick Bay）。

汉森再次醒来时，巴卡雷夫博士刚给他进行了解毒剂注射，并告诉他没事了。关于这次钻探的内幕，这位研究者显然知道许多。由于石油钻探偶然释放了一种可怕的生物，出于一己私利，卡姆斯基很想利用它们达到自己的目的，而可悲的是，连他自己也不知道如何控制这种生物和可怕病毒的蔓延。

寻找阿尼什琴科

Find the Medicine Cabinet

医务室里可找到尤苏波夫的信（A Letter from Yusupov），这封同样写给神秘集团“Gentlemen”的信件，描述了卡姆斯基进行生物武器研究的最新进展。按照信中的说法，他们已制造出了刀枪不入的生化战士以及可隐形的生物，只是控制这些可怕的生物仍旧是个难题。在桌上还有一份关于视网膜锁的记录（A Note about the Retinal Scan），正如巴卡雷夫所说，只有找到阿尼什琴科才能进入磁场室，解除这里的无线电干扰。

重新找到鱼枪，然后出门，巴卡雷夫博士正想告诉汉森什

么，却不幸惨死在寄生兽的触须之下。搜索他的尸体，找到储藏室钥匙（Storeroom Key）。沿着博士身后的路走下去，路上可重新得到霰弹枪和AK-47，走到尽头进门，这里就是储藏室。从左侧角落里的楼梯上2楼，在控制台前解除下层大门的电子锁，在身后弹药箱里找到榴弹枪M39，回到1楼，从刚刚解锁的大门进入底层走廊（The Lower Corridor）。

这里一片漆黑，向前走，在丁字路口碰到大型寄生兽的袭击，左转上楼，跑进唯一的门。一进入上层走廊（The Upper Corridor）就能听到激烈交战的声音，暂时不要理会，左拐进入走廊面对的门。刚进入主安全室（Main Security Room）就听到系统广播，必须杀光所有的敌人，房间的门户才会重新开放。战斗过后，在尸体上找到有趣的武器——火焰喷射器（Flamethrower），门口书桌上有一份手令，刚好



这里需要从激光束的最高处慢慢挪过去

说明了这种武器的注意事项，如请不要在室外逆风时使用。

回到上层走廊，在刚才进入走廊的门口进入左手边的门。这个区域看上去比较复杂，但实际上只有唯一的通路可前进，在路尽头进门来到钻探单元（Drilling Unit）。这里已被大火毁坏了，还好电梯可正常使用，在破损的楼梯处找到阿尼什琴科对巴卡雷夫的监视报告（A Note from Anischenko about Bakharev），然后乘电梯去上1层，到尽头跳下，在控制室触动机关灭火。回到下面，进入灭火后现出的门。

在仓库1（Storage Shed 1）找到新武器MP5，然后返回上层走廊，左转，穿过刚才发生激战的地方来到室外。面前的直升机场通道（Heliport Access）里有一道激光束防线，蹲下小心地穿过这些警卫线，进入仓库（Storage Shed）。准备一场激战！阿尼什琴科的手下会源源不断涌来，比较好的策略是用M39远程大范围地给敌人造成伤害。

消除磁场

Deactivate the Magnetic Field

在阿尼什琴科的尸体上摘下他的眼球，原路返回到上层走廊，再进入主安全室，用眼球扫描打开里间的门。找到关于电磁干扰仪的记录（A Note about the Magnetic Jammer）。根据文中的暗示，到房间最里面去，开枪击中3个连接设备的电线根部，破坏电磁铁。

为安娜寻找解毒剂

Find the Antidote for Anna

昏迷不醒的安娜还漂浮在海上。忽然，一只恐怖的巨型寄生兽把她救了上来，那个怪物口中自言自语着什么，然后慈爱地将安娜安置在医务室里。可是安娜附近很快也出现了“Exocel”的身影，在监视器里目睹了一切的汉森自然不能袖手旁观。

在身旁研究人员的尸体上找到电梯钥匙（An Elevator Key），出门下楼回到底层走廊，在丁字路口左转，用钥匙打开电子门，进入居住区电梯（Habitation Catwalk Elevator）。在士兵尸体上找到卡姆斯基的日记（A Page from Dr. Kamsky's Diary），博士在文中描述了某些试验样本的极端变异情形，生化酶制剂不仅对这些样本无效，反而会让它们极度兴奋。电梯停下后，出门进过天桥来到休息室（Rest Room）。这里似乎已被变异生物糟蹋得面目全非，上楼来到里屋，用油桶炸死楼梯角落里的寄生兽，之后向墙上长满了肉地方走去，结果从门前的缺口掉进了下一层……

汉森渐渐回过神，发现周围到处堆积着变异生物的尸体，身后有个士兵在拼命敲打铁门，试图从这个鬼地方逃出去。不理会他，从右侧的小路上楼。2楼的几间宿舍里有些补给，但不要试图进入走廊尽头的淋浴间（Showers）。乘坐水下电梯（Underwater Elevator）来到水下通道（Underwater Tunnel），小心那些首次出现的隐形

怪兽，进入通道尽头的大门，来到一部大型的实验室主电梯（Lab's Main Elevator）前。经过电梯和培养皿中巨大的生化怪兽，进入电梯右侧的门，从实验室6（Lab 6）开始，接下来的几个房间直通天桥，沿着天桥一直进入卡姆斯基的实验室（Dr Kamsky's Lab），在试验台上得到解毒剂（Antidote）。

原路返回，在停尸间（Mortuary）拾到实验室电脑密码（Code for the Experimental Chamber PC）。在隔壁实验室的电脑上使用密码，解决桥下的僵尸，然后下去，来到工棚（Laboratory Shed）。从窄道绕出去，回到实验室6的下层，乘坐下层桥边的小电梯回到天桥上，出门，返回实验室主电梯。这时如果需要补给一下，可在中央启动电梯，解决掉突然出现的寄生兽后继续上升。电梯停下后，进入最大的那扇门。在门口的舰桥控制室（Bridge Control Room）合上天桥，通过码头电梯回到医务室和军火库，之后原路回到实验室主电梯。背对刚刚进来门口，向左数第2扇门跑去，半途中培养皿中的巨大怪兽会突然复苏。只有干掉它才能打开四周的门，建议使用火焰喷射器御敌。从左数第2扇门离开，终于在净化室（Decontamination Room）见到了安娜，汉森毫不犹豫地将解毒剂注射给了安娜，自己却突然晕了过去……

寻找卡姆斯基的电脑

Find Kamsky's Laptop

汉森醒来时，安娜已不见了，只好按照班尼特的指示，先去寻找笔记本电脑。从净化室的另一个门出去，在实验室2干掉隐形生物后，从后门再次回到实验室主电梯。接下来要重新回到居住区的淋浴间，也是变异生物积聚的地方。如果需要补给一下再上路，还是从舰桥控制室和码头电梯回去（在去军火库的路上会收到安娜的信息，她想要彻底毁掉这个地方）。从休息室重新回到居住区，在2楼尽头的淋浴间干掉敌人后，爬进角落里打开的通风口。这里通向科学家宿舍（The Scientists' Dormitory），卡姆斯基的笔记本就摆放在床头。

寻找C4炸弹

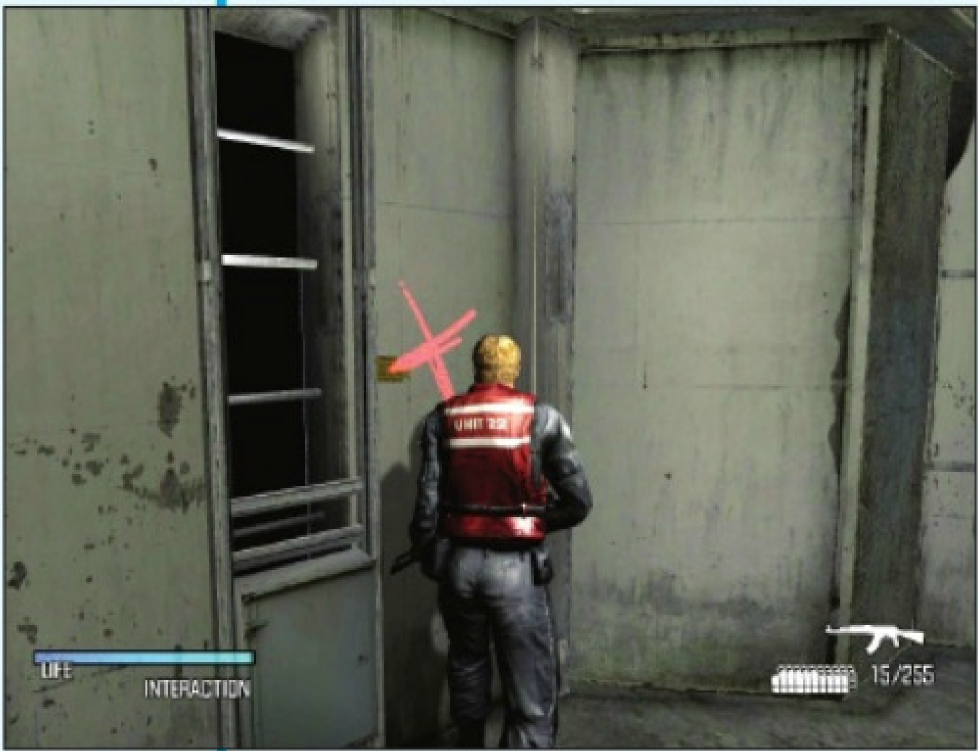
Find the Room with the C4

从安娜那里得到试验室主电梯内一房间的密码，并且得知储存C4炸弹的位置，现在动身去寻找。从科学家宿舍的后门出去，从水下通道重新回到实验室主电梯。左侧那扇亮红灯的密码门现在可进了。经过维持室通道来到维持室（Maintenance Room），干掉这里所有的敌人后，找到房间另一侧的大门，破坏门右边的配电箱和左边的消防器，进入武器库（Ammo Warehouse）。

取得C4并放置在正确位置

Get the C4 and Place the Charges in the Right Order

C4塑胶炸弹放置在武器库的最深处，而周围除了有激光束防线之外，还密布着大量的油桶。蹲下小心地躲过这些障碍，找到C4后躲在角落里将油桶全部引爆，解决最后的隐形怪物后按原路出去。



安放炸弹处

现在要将4枚C4炸弹各自放置在正确的引爆位置。从实验室主电梯进入那个通向水下通道的门，在水下电梯里找到最后的文件巴卡雷夫的日记（Pages from Bakharev's Diary），然后在红叉标记处放置第1枚炸弹。注意，每个C4都会在安装约5秒钟后爆炸，安放炸弹后迅速从来时的路线撤离，爆炸发生后按住方向键不要松，直到从水下通道冲进实验室主电梯，危机才算解除。第2枚炸弹要安放在舰桥控制室的角落里。先合上天桥，然后放置炸弹，狂奔过桥。从码头电梯来到主钻探单元，在军火库和医务室作补给。然后沿着仓库、底层走廊的路线来到上层走廊，把第3枚C4放置在右边拐角的标志处。右转，狂奔出门来到直升机场。

杀死卡姆斯基

Kill Kamsky

在仓库又接到安娜的消息，约好在一个直升机场见面。从杀死阿尼什琴科的电梯离开，来到通过室（Transit Room），很显然在这里是作最后补给的。出门来到外面，一只巨大的生化怪兽破墙而出，他就是之前在海上救起安娜的人——卡姆斯基博士，但现在他似乎只剩下最后一丝人性。

这是最后的战斗，可以行动之后，安娜会在平台的四角安放C4炸弹，卡姆斯基会阻止她的行动。这场战斗分两个阶段。前半段卡姆斯基会尽力阻止安娜的行动，当他向安娜跑去时，用手中的强力武器向他射击，吸引他转身扑向汉森，一旦他抓住安娜，一切就结束了。同时要注意卡姆斯基的冲锋，适当侧移躲过他的攻击，并且不要距离他太近，否则有可能被他一脚踩死。当安娜登上飞机在空中接应时，战斗就变得相对简单了：卡姆斯基会不顾一切地冲上来抓住汉森，当汉森在怪兽手中时，快速按动作键，等屏幕上出现“Critical Hit”字样时即表示击中目标，接连击中3次就可结果这个恐怖的魔王。

钻探平台在冲天烈焰中毁灭了，汉森和安娜终于逃出生天。可是在这个故事里，有更多的内幕似乎还没有揭晓……P



海狼培训讲义

《猎杀潜航III》上手指南

■游侠创作室 奥杰

1981年，德国人沃尔夫冈·彼德森（Wolfgang Petersen）执导了一部使其完全有资格受到广泛尊敬的电影——《从海底出击》（Das Boot），这部反映二战时期潜艇战的惊险片获得了1982年奥斯卡金奖6项提名，沃尔夫冈·彼德森更成为有史以来第一位凭着德语电影获得最佳导演提名的人。该片彻底征服了全世界的观众，也为战争类型电影建立了一次几乎不可逾越的典范。

相信看过《从海底出击》的玩家都不会忘记二战时期北大西洋上惊心动魄的潜艇大战场面。自从1939年9月第二次世界大战爆发，纳粹德国舰队的U型潜水艇便游弋在大西洋上，采用“狼群”战术疯狂行动，目的就是切断英国的补给线。6年之后，战争结束了，德国纳粹战败投降，U型潜艇舰队几乎全军覆没，40 000名水手中的3/4葬身于海上。尽管如此，U型潜艇舰队还是出乎意料地成功完成了很多艰巨的任务，有时甚至超出了力所能及的范围。在战争的某个时期，它们几乎让大英帝国俯首称臣。而盟军方面，胜利的代价则更为惨重，3万多名商船海员连同几千名其他部队的现役军人丧命于战斗中，大约2000万吨排水量的商船沉没于海底，同时战争带来的精神折磨则更加严重。不过那也是一个科技爆炸的时代，虽然盟军的反潜艇防御技术发现了如何对抗U型潜艇的方法，从而能够在潜艇大战中获取优势，但真正具有划时代意义的技术突破还是发生在德国。从未在实战中使用便进入正式服役的XXI型号U型潜艇具有革命性的创新，使其成为战后全球主要海军舰队中潜艇发展的原形，进而也证明了U型潜艇部队以及制造潜艇的工程师们高超的专业化技能和经验。如今，著名模拟潜艇系列游戏《猎杀潜航》已推出至第三代，除了电影场景般的画质表现和真实自然的战争气氛之外，《猎杀潜航III》（SILENT HUNTER III）与前作一样，还是一如既往地对曾在二战期间在海上服役的每一个人都表示出崇高的敬意。而我们也将有机会再次扮演“海狼”，身临其境地经历二战期间U型潜艇传奇般的战斗体验。然而要想成为一名合格的“海狼”并不是一件容易的事，尤其是将要在茫茫无际的大海上与敌人进行你死我活的战斗，没有丰富的舰船知识和精湛的作战技能是很难生存下来的，更别提获取战斗的胜利了。因此，在正式投入战斗之前，我们先要进入海军学院，进行一次专业化的“海狼”培训。

精品 总评8.0 大众软件游戏分级 POPSOFT

项目	内容
制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	模拟
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：7.5
画面：8.0　音效：9.0
创新：7.5　拟真度：8.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：2GB

第一课 快捷操作

指挥潜艇航行和战斗可不是一件轻松的工作，有时候可能会搞得“海狼”手忙脚乱。不过，熟悉了以下的快捷键操作后，相信就会在指挥中游刃有余了。

F1：帮助
F2：指挥室
F3：攻击潜望镜
F4：舰桥
F5：航海图
F6：鱼雷数据计算机
F7：船员及船体受损管理
F8：任务简报
F9：无线电室
F10：甲板炮
F11：高射机枪
F12：自由视角
`：停止航行
1：慢速前行
2：1/3航速前行
3：标准航速前行
4：全速前行
5：超速前行
6：慢速倒行
7：1/3航速倒行
8：标准航速倒行
9：紧急倒行
[：左满舵
]：右满舵
'：舵回中
S：上浮
D：下潜
A：保持深度
P：潜望镜深度
;：通气管深度
C：紧急下潜
E：紧急上浮
Z：安静航行
R：无线电
H：水中听音器
U：舰桥观测望远镜
O：观察潜望镜
B：双筒望远镜
M：无线电信息
K：船长日志
F：主高射机枪
T：辅高射机枪1
G：辅高射机枪2
I：武器管理
Q：打开选择的鱼雷舱
W：关闭选择的鱼雷舱
Y：切换鱼雷发射管
L：锁定视角
N：使用指南
V：增加最大/减少最小视角
/：关闭事件视角
X：升起/放下通气管
回车：发射鱼雷
空格：甲板炮开火
Page Up：升起攻击潜望镜
Page Down：放下攻击潜望镜
Insert：升起观察潜望镜
Delete：降下观察潜望镜
Ctrl+Page Up/Page Down：完全升起/降下攻击潜望镜
Ctrl+Insert/Delete：完全升起/降下观察潜望镜

方向键：移动视角
Backspace：暂停
小键盘“-”：减少时间流程
小键盘“+”：增加时间流程
Shift+鼠标：加快视角移动
Ctrl+鼠标：减慢视角移动
Shift+F2：在指挥中心和指挥塔中自由闲逛
Ctrl+P：解决NVIDIA显卡粒子效果Bug
Shift+Page Up/Page Down：增加/降低炫光效果（软件反锯齿）
Ctrl+鼠标左键：（在航海图上）将地图集中在一点上
Shift+F11：连续抓图，再次按下停止抓图
Ctrl+F11：单张抓图
Num Lock：在多人游戏中开始聊天打字，按回车确定

第二课 操作界面

作为艇长，如何有效地管理好自己的潜艇是至关重要的。在潜艇上，你需要不停地从一个岗位移动到另一个岗位，不但要保持正确的潜艇航行参数，还要合理布置作战策略，同时观察船员的战斗状态。因此熟悉操作界面是“海狼”的必修课。

1.快速控制面板

开始游戏后，可看到屏幕右下角有3块仪表，从左至右分别是速度表、方向表和深度表。另外在3块仪表的左下角还有3个绿色按钮，点击后可切换仪表的显示方式。其中速度表自然是设定潜艇的航行速度，点击仪表左下角的绿色按钮后就可按照慢速、1/3航速、标准航速等要求下达命令指挥潜艇航行，也可按照5节、10节、15节等航速要求来下达命令，不过潜艇的航行速度将受到船体损伤程度和船员人数等因素的影响。方向表是用来设定潜艇航行方向的，它同样有两种命令方式，既能以方向舵角度来调整航行方向，也可用罗盘角度来确定航行方向。通常在转弯时要求潜艇以最小的速度行进，否则方向舵将无法发挥作用。深度表是用来控制潜艇下潜深度的，分为精确和粗略两种显示模式。在精确模式下，潜艇的下潜深度最大为25米，通常用于以潜望镜深度、通气管深度行进或让潜艇浮出水面前进。也就是说，当潜艇靠近水面时，可将深度表切换到精确模式，25米以内的所有刻度都清楚地显示在指示器上。如果潜艇下潜深度大于25米，那么使用粗略模式，刻度范围可达到200米以上。不过需要注意的是，当潜艇航速为零时最好不要进行下潜，并且当执行下潜命令时要牢记每艘潜艇都有自己的最大下潜深度，通过深度表的绿色标记来显示。如果超过这个深度，则很容易发生危险，但有时为了避开敌人的探测或深水炸弹的攻击也不得不冒一次风险。当下潜深度达到深度表的红色区域时，就表示指挥失误，潜艇的耐压壳体就被破坏了。另外，在深度表的右上角有一个“+”号和一个“-”号，它们是用来压缩时间的。压缩等级从1倍到1024倍。当进行长距离航行时，时间压缩是绝对必需的，它可让时间过得飞快。不过需要注意的是，除非是在航海图中，否则时间压缩设定不能超过32倍。另外当出现某种意外情况时，比如当靠近其他船只或陆地时，时间加速将自动放慢。

2.信息记录

在屏幕正下方信息记录栏里，随时显示艇长和其他船员的报告，内容包括时间报告、潜艇上各个岗位负责人的报告以及实际报告文本。无论什么时候，只要在军官面板中选择某个军官并对其下达指令，他的所有报告都将随即显示在信息记录栏中。

3.岗位面板

屏幕的左侧是岗位面板，可用鼠标点击面板上图标，直接来到潜艇上相应的特定地区或界面。岗位面板上的图标从上到下分别是：指挥室（F2）、攻击潜望镜（F3）、舰桥（F4）、航海图（F5）、鱼雷数据计算机（F6）、船员及船体受损管理（F7）、任务简报（F8）、无线电室（F9）、甲板炮（F10）、高射机枪（F11）、自由视角（F12）。

4.军官面板

在屏幕的左下角是军官面板，可通过它与船员中最重要的成员进行联系，从左至右分别是：轮机长、领航员、武器指挥官、声纳操作员、无线电报务员、警戒指挥官。需要注意的是，在这个面板上出现的军官和水手都是通过船员管理界面（Crew Management Interface）临时委任的，他们并不一定是最为适合特定岗位的人选，你可随时进行调整。另外，军官面板具有双重功能。用鼠标

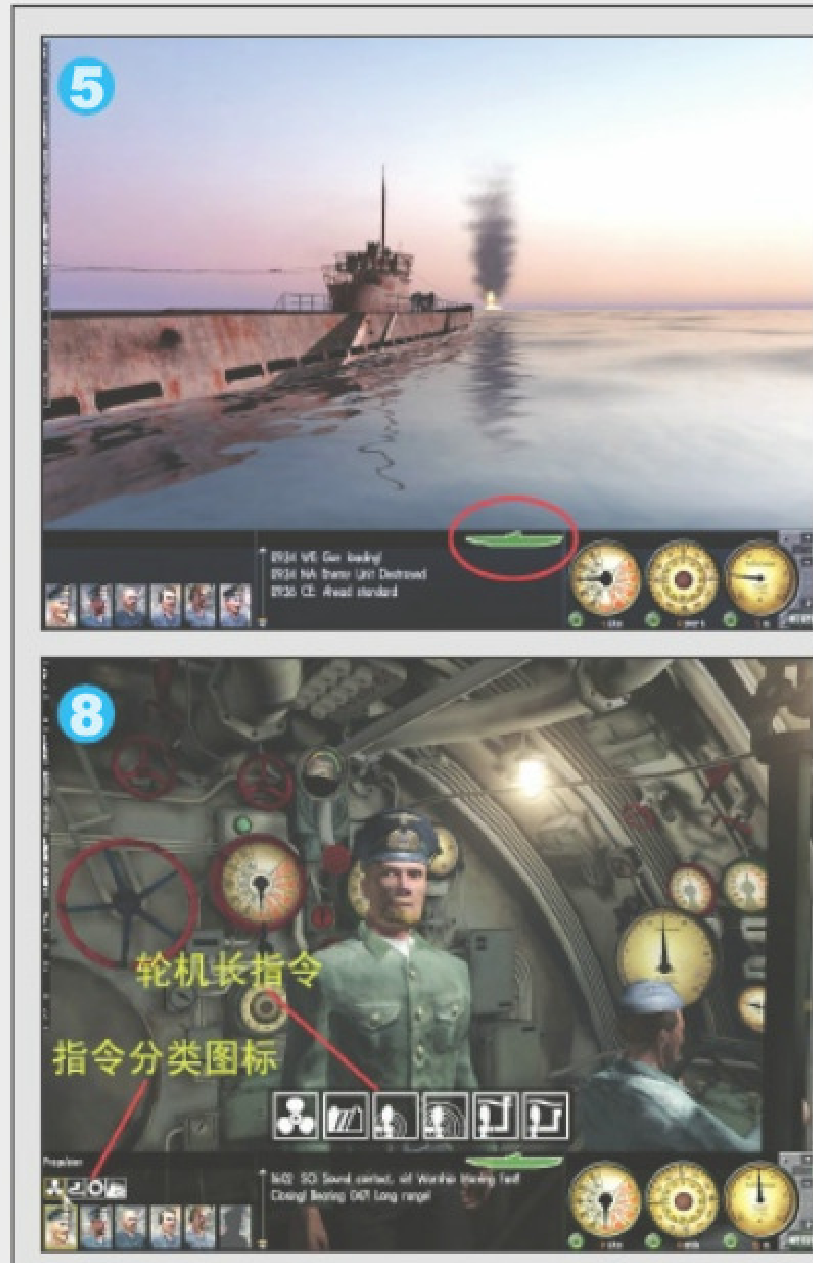
1.快速控制面板和岗位面板
2.信息记录和军官面板
3.看到港口的人们正在焦急地等待
4.潜艇在人们的欢呼声中进入海港

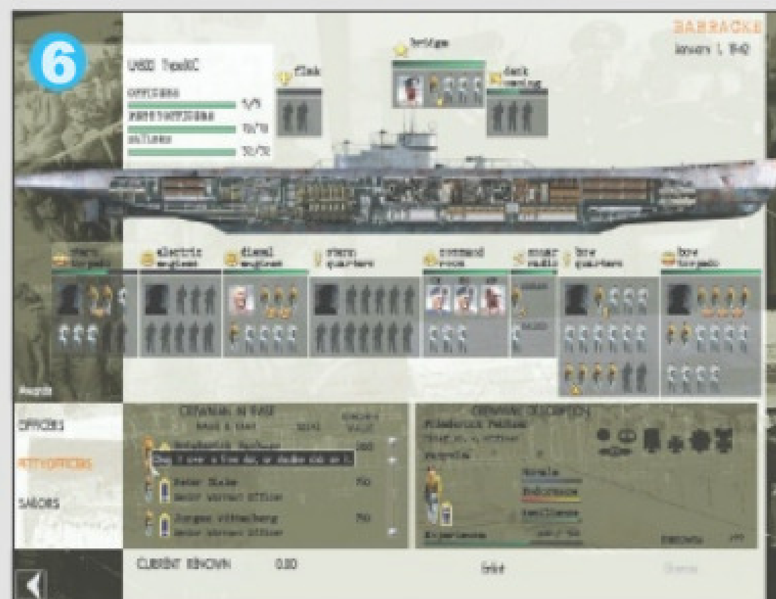














5.隐秘行动指示器——用颜色表示潜艇是否被敌人所察觉
6.艇员管理界面上各岗位的人员状态
7.船体受损部分在管理介面中用黄色表示
8.轮机长（CE）——按下F2就可以来到他的身边

左击某个军官图标后，拉出他的命令菜单，而后下达的命令将出现在信息记录栏中。而使用鼠标右击某个军官图标后，则立即来到他所在的岗位，既可监督他的工作，也可自己手动来完成他的工作。

5.隐秘行动指示器

在信息记录栏上方的绿色潜艇标记是隐秘行动指示器，显示潜艇隐秘的程度，通常取决于以下因素。

速度：行进速度越快，产生的噪声越大，这意味着更容易被水中听音器侦测到。

高度：潜艇在水面上的轮廓越高，越容易被雷达或目视观测发现。

天气：巨大的风浪可使潜艇的轮廓很难被发现。

光亮：漆黑一片时，你什么也看不见，敌人同样也是，除非发射照明弹。

隐秘行动指示器为绿色时表示潜艇非常安全，而红色时则表示情况危急。不过需要注意的是，这个指示器只表示当前潜艇的隐秘程度，并不会告诉你潜艇是否实际上已被敌人发现。

6.在潜艇上移动

潜艇上有很多岗位，不知道如何在潜艇上移动可不行。通常来说，需要经常检查以下岗位。

①指挥室（Command Room）：轮机长的岗位（Chief Engineer's Station）、攻击指挥官的岗位（Attack Officer Station）、领航员岗位（Navigator Station）、观察潜望镜（Observation Periscope）、船体受损及船员管理界面（Damage and Crew Management Interface）。

②指挥塔（Conning Tower）：攻击望远镜（Attack Periscope）。

③无线电室（Radio Room）：无线电收发岗位（Radio Station）、声音探测岗位（Sound Station）、船长日志（Captain's Log）。

④舰桥（Bridge）：舰桥观测望远镜（UZO）、甲板炮（Deck Gun）、高射炮（Flak Cannons）。

在这些岗位之间来回穿梭可选择不同的方式，推荐利用3D空间效果，主要通过鼠标进行操作——鼠标左击房门进入；鼠标右击军官移动到相应的岗位；鼠标左击军官或指示器进行交互；鼠标左击空间并且按住来转动视角。如果感觉用这种方法进行移动速度缓慢，也可利用热键或左侧的岗位面板来配合移动。

第三课 指挥命令

潜艇上的每个岗位都需要安排人手进行工作。通过军官面板用鼠标左击某个军官图标（或直接在3D视角下点击军官本人），则可让他下达相应的命令。如果要取代他自己来完成他的工作，就用鼠标右击军官图标。下面是每个军官所能下达的各种命令。

轮机长（Chief Engineer）

轮机长监视着潜艇上所有控制系统及应用。尽管速度、方向和下潜等基本功能可通过独有的界面来控制，但在这个岗位上委任一个军官将提供一些重要的额外命令选项。

1.推进（Propulsion）

标准模式（Standard Mode）：在这种模式下，潜艇左右舷的引擎同时用来做推进工作。在水面上行进或使用通气管时，柴油机引擎将提供推进力。而当潜艇下潜时，将自动切换到电动引擎。

充电模式（Recharge Mode）：这个模式仅用在水面上行进或使用通气管时，允许潜艇使用一个引擎提供推进，同时另一个引擎用做充电电池。

通气管上升（Snorkel Up）：升高通气管，通气管的深度为10米或以上。

通气管下降（Snorkel Down）：降低通气管。

安静航行（Rig for Silent Running）：这个命令将使得潜艇的航速改为慢速前行。当潜艇设定为这个模式时，最大的航行速度就是安静航行（Ahead Slow）。所有行动产生的噪声，例如装载鱼雷或修理船体都将停止。

正常航行（Secure from Silent Running）：取消安静航行模式以及上述的所有限制。

2.机动（Maneuvers）

左急转（Knuckle Left）：这个命令使潜艇向左进行急速的90°转

9.领航员（NA）——他就站在轮机长身后
10.武器指挥官（WE）——武器指挥官与领航员并肩工作
11.声纳操作员（SO）——按下F9就可以来到他所在的无线电室
12.无线电报务员（RA）——他和声纳操作员在一起工作
13.警戒指挥官（WO）——当潜艇浮出海面后，按下F4就可以来到他的岗位





弯。如果潜艇在水面上，将加速至超速航行（Ahead Flank），并下潜25米深度，否则将保持现有深度。

双倍左急转（Double Knuckle Left）：这个命令使潜艇向左进行两次急速的90°转弯。如果潜艇在水面上，将加速至超速航行（Ahead Flank），并且下潜25米深度，否则将保持现有深度。

右急转（Knuckle Right）：这个命令使潜艇向右进行急速的90°转弯。如果潜艇在水面上，将加速至超速航行（Ahead Flank），并且下潜25米深度，否则将保持现有深度。

双倍右急转（Double Knuckle Right）：这个命令使潜艇向右进行两次急速的90°转弯。如果潜艇在水面上，将加速至超速航行（Ahead Flank），并且下潜25米深度，否则将保持现有深度。

发射假目标（Deploy Decoys）：在潜艇后面发射一个假目标，迷惑敌人声纳5到25分钟，以便争取时间逃跑。

3.紧急命令（Emergency Orders）

紧急下潜（Crash Dive）：这个命令使潜艇以最快的方式下潜到70米深度，并且以超速航行的速度前进。

紧急上浮（Blow Ballast）：这个命令使潜艇以最快的方式上浮。因为要利用大量压缩空气，所以推荐在紧急关头使用。

4.报告（Reports）

燃料水平（Fuel Level）：显示当前潜艇的燃料级别。行进速度越快，燃料消耗得越快。

电池水平（Battery Level）：显示当前潜艇的电池级别。当潜艇漂浮到水面上并进入充电模式时，电池将被重新充电。

压缩空气水平（Compressed Air Level）：显示当前潜艇的压缩空气级别。当潜艇在水面上时，压缩空气自动补充。

二氧化碳水平（CO2 Level）：显示当前潜艇的二氧化碳水平。当潜艇在水面上时，氧气自动补充。

领航员（Navigator）

领航员将帮助你进行远距离航行。虽然你能手动导航潜艇的航线，但在远距离航行途中，领航员将提供一些非常有价值的额外信息。

1.测定航线（Plot Course）

使用航海图来进行航线测定。

2.搜索模式（Search Pattern）

模式1（Pattern 1）：螺旋形搜索模式。

模式2（Pattern 2）：Z字形搜索模式。

模式3（Pattern 3）：X形搜索模式。

3.报告（Reports）

现速可到达的最大范围（Maximum Range at Current Speed）：领航员将计算以潜艇当前的速度以及可用的燃料所能到达的最大范围。

到达航线尽头的时间（Time to Course End）：领航员将计算到达已测定航线尽头的所需时间。

到达航线尽头的距离（Range to Course End）：领航员将计算到达已测定航线尽头的距离。

船体下方深度（Depth Under Keel）：领航员使用Atlas Echolot（音响测深仪）报告船体下方的深度。

天气（Weather）：领航员作天气预报。

4.返回原先的航线（Return to Course）

这个命令使潜艇返回到先前测定的航线。

武器指挥官（Weapon Officer）

武器指挥官将帮助你进行鱼雷攻击。虽然你能手动完成鱼雷攻击，但有了武器指挥官的帮助，将使得整个过程变得简单一些。

1.鱼雷攻击（Torpedo Attack）

确定船只（Ship Identification）：确定选择的目标。





14.在武器管理界面下查看鱼雷配制情况
15.通过攻击潜望镜向敌船发射鱼雷
16.这就是实用的水中听音器

解决方案（Solution）：对选择的目标进行鱼雷解决方案计算。

发射鱼雷（Fire Torpedo）：以当前可行的方案发射鱼雷。

2.选择目标（Choose Target）

最近的船只（Nearest Ship）：询问指挥官，选择距离最近的船只进行鱼雷攻击。

最近的商船（Nearest Merchant）：询问武器指挥官，选择距离最近的商船进行鱼雷攻击。

最近的战舰（Nearest Warship）：询问指挥官，选择距离最近的战舰进行鱼雷攻击。

3.推荐目标（Recom-mended Target）

询问武器指挥官，推荐有效距离内最佳的目标进行鱼雷攻击。

4.海图上的解决方案（Solution on Map）

武器指挥官将在攻击海图上显示当前的鱼雷方案。

5.武器管理（Weapons Manage-ment）

武器指挥官将显示鱼雷、甲板炮和高射炮的弹药管理屏幕。

声纳操作员（Sonar Man）

声纳操作员将向你汇报通过声音探测所获得的任何信息。强烈建议让声纳操作员一直坚守岗位。

1.报告（Report）

重复最后的报告（Repeat Last Report）：重复上一次的报告。

报告最近的信息（Report on Nearest Contact）：声纳操作员将报告最近一次水中听音器或声纳获取的信息。

2.水中听音器（Hydro-phone）

进行正常扫描（Normal Sweep）：声纳操作员将进行正常的扫描过程。

追踪最近的声音信息（Follow Nearest Sound Contact）：声纳操作员将仅追踪最近的声音信息。

3.声纳（Sonar）

估计目标的范围（Estimate Range to Contact）：声纳操作员将估计距离所选声纳目标的范围。

精确目标的范围（Precise Range to Contact）：声纳操作员将精确计算距离所选声纳目标的范围。

无线电报务员（Radio Man）

无线电报务员进行发送和接收无线电联络的工作。虽然你可手动完成无线电报务员的工作，但建议让无线电报务员坚守岗位。

1.报告（Report）

报告最近的无线电信息（Report Nearest Radio Contact）：无线电报务员重复最后一次收到的无线电信息。

发送信息报告（Send Contact Report）：无线电报务员向基地发送信息报告。

发送巡逻报告（Send Patrol Report）：无线电报务员向基地发送巡逻报告。

2.雷达（Radar）

单次扫描（One Sweep）：无线电报务员将进行一次360°雷达扫描。

连续扫描（Continuous Sweep）：无线电报务员将连续使用雷达进行扫描。

关闭雷达（Turn off）：无线电报务员将关闭雷达。









18.浮出海面，超速前行
19.舰桥上负责警戒的船员
20.操作甲板炮向敌船射击
21.操作高射炮向敌机开火

3.留声机（Gramophone）

在留声机上播放音乐。

警戒指挥官（Watch Officer）

当潜艇来到水面上时，警戒指挥官将控制甲板上的船员进行工作。虽然你能手动完成甲板上的所有工作，但让警戒指挥官进行指挥将有助于增加甲板上船员的工作效率。

1.选择目标（Choose Target）

最近的船只（Nearest Ship）：警戒指挥官将选择甲板炮可攻击的距离最近的船只。

最近的商船（Nearest Merchant）：警戒指挥官将选择甲板炮可攻击的距离最近的商船。

最近的战舰（Nearest Warship）：警戒指挥官将选择甲板炮可攻击的距离最近的战舰。

推荐目标（Recommended Target）：警戒指挥官将推荐甲板炮可攻击的最佳目标。

2.甲板上的船员（Crew on Deck）

操作甲板炮（Man the Deck Gun）：警戒指挥官将命令船员操作甲板炮。

操作高射炮（Man the Flak Gun）：警戒指挥官将命令船员操作高射炮。

操作甲板炮和高射炮（Man the Deck and Flak Gun）：警戒指挥官将命令船员操作甲板炮和高射炮。

观察船员（Watch Crew）：警戒指挥官将命令在舰桥上进行观察的船员。

3.武器管理（Weapons Management）

警戒指挥官将显示鱼雷、甲板炮、高射炮弹药的管理屏幕。

4.甲板炮（Deck Gun）

自由发射（Fire at Will）：命令甲板炮手随意攻击任何目标。

停火（Hold Fire）：命令甲板炮手停止攻击。

近距离攻击（Short Range）：命令甲板炮手攻击近距离目标（最远距离1000米）。

中距离攻击（Medium Range）：命令甲板炮手攻击中距离目标（最远距离3000米）。

远距离攻击（Long Range）：命令甲板炮手攻击远距离目标（最远距离8000米）。

瞄准船体（Aim for Hull）：甲板炮手将瞄准目标的船体。

瞄准兵营区（Aim for Command Deck）：甲板炮手将瞄准目标的兵营区。

瞄准武器（Aim for Weapons）：甲板炮手将瞄准目标的武器平台。

瞄准吃水线（Aim for Waterline）：甲板炮手将瞄准目标的吃水线。

5.高射炮（Flak Gun）

自由发射（Fire at Will）：命令高射炮手随意攻击任何目标。

停火（Hold Fire）：命令高射炮手停止攻击。

近距离攻击（Short Range）：命令高射炮手攻击近距离目标（最远距离500米）。

中距离攻击（Medium Range）：命令高射炮手攻击中距离目标（最远距离1000米）。

远距离攻击（Long Range）：命令高射炮手攻击远距离目标（最远距离2000米）。

瞄准战斗机（Targeting Fighters）：高射炮将优先瞄准敌人的战斗机。

瞄准轰炸机（Targeting Bombers）：高射炮手将优先瞄准敌人的轰炸机。

自由瞄准（Targeting at Will）：高射炮手将随意瞄准敌人的任何飞机。

瞄准靠近的目标（Targeting Closing Targets）：高射炮手将优先瞄准靠近的敌机。

攻击任何目标（Engage any Targets）：高射炮手将攻击敌人的所有飞机。

6.信息（Nearest Visual Contacts）

警戒指挥官报告最新的信息。

第四课 出海航行

掌握了前面3课的基本知识后，现在我们准备驾驶着潜艇，进行一番实践演练。

1.航行的基本要素

在离开港口前，首先要做的事情是查看自己的巡逻区域。这些区域是总部指定你进行巡逻的地区。不同的

潜艇都有各自的巡逻区域，如果稍有疏忽，走错了自己的巡逻区域，就会在海面上留下一个缺口，让英国人通过那里进行原料运输，这当然是总部最不希望发生的事情。不过，如果你返回基地时能击沉几千吨排水量的敌人船只，那么Karl Doenitz元帅（德国潜水艇舰队司令）或许也不会介意你没有执行他下达的巡逻命令。

闲言少叙，一旦确定了巡逻区域，第一项工作就是决定选择走哪条航线。如果巡逻区域在英国的西侧，并且你的位置在基尔港（德国北部港口），那么你必须决定是冒着比较大的危险选择穿过英吉利海峡这条捷径，还是选择绕过大不列颠北面那条比较远的路线。这些事情要全部列入航行计划中。另外还要注意避开敌人飞机控制的地区以及敌人的军事基地（比如斯卡珀湾、苏格兰北部、重要的海军基地）。

需要牢记的是，领航员是潜艇上最为重要的一个角色。没有他，你将无法轻松到达自己的目的地。当确定了前往目标区域的航线之后，便可与领航员讨论一些细节问题。首先可询问领航员（点击他或者他的图标）到达航线终点的距离，然后问他以当前航速所能达到的最大距离（当巡航时，你应该选择标准航速前进）。你先前所测定的到达巡逻区域的距离应该小于最大距离的一半。这样，你才能行驶到巡逻区域，稍作巡航之后，顺利返回基地。如果测定的距离超过了最大距离的一半，那么就将船速降低几节，然后让领航员再次计算距离。因为航行的速度越慢，耗油量就越低，所以航行的距离越远。当来到巡逻区域之后，选择Z字形路线或螺旋形路线进行巡逻（领航员将帮助你完成这个工作）。你应该尽可能长时间地进行巡逻。尽管巡逻任务中所提示的必要时间为一天，但最好不要仅巡逻一天便急着返回基地。



2.航海图提供的信息

航海图不仅能显示海洋和港口的名称，还能显示当前战争的状况。比如敌对国的港口是红色的，同盟国的港口是蓝色的，而中立国的港口则是绿色的。这在选择攻击船只方面是非常有帮助的。另外航海图还能显示水域的深浅。地图上颜色越黑的地方水域越深，比如深蓝色的地方水域深度将达到1000米。而颜色较浅的地方则是浅水域，深度在50米以内。在巡航时，充分了解巡逻地区的水域深浅是非常必要的，否则在紧急下潜时，船体触底受损，则是很没面子的事情。

第五课 拦截船只

拦截并袭击敌船是潜艇的主要任务。在巡航时，你将经常收到来自总部的无线电信息，提供某艘敌船的信息，包括这艘船所在的最后方位、航向以及速度。这时，你需要先将时间压缩调整到正常状态，然后进行航线测定。

从获得的信息中你可了解到敌船的大致航向和速度以及它被发现的时间。当你准备拦截这艘船时，首先你需要计算敌船与潜艇之间的距离，这个工作可通过屏幕右上方的测量工具来完成。接着，按照敌船的航向计算潜艇和敌船将同时到达的地点。这时，你可根据敌船的航向画出两条平行线，平行线之间就是敌船将被发现的区域。然后，测定潜艇到两条平行线尽头的航线。沿着这条航线向前行进，便可在某一点上发现敌船。



第六课 探测目标

二战时期的船只主要依靠燃煤产生动力来航行，这意味着海面上总是出现很多黑烟。在晴好的天气下，船员很容易发现周围的船只。只要船员的眼神不差，基本能看到20公里以外蓝天下浓浓的黑烟。不过，当浓雾弥漫、大雨倾盆或者天黑时，黑烟就很难被发现了。幸好，潜艇有一种重要的工具叫做水中听音器，它的形状就如同一个麦克风，只不过它是在水下工作来收集声音的。如果条件良好的话，你能用它听到15公里以外船只的动静。大家都知道，声音在水下传播的速度更快，距离也更远。因此对于潜艇来说，下潜之后，在水下使用水中听音器探测目标是一条发现敌人踪迹的绝佳途径。不过，如果潜艇下潜深度过大，或者行进速度过快，都将使得水中听音器的灵敏性降低。另外，恶劣的天气也影响着水中听音器的使用。通常，你需要经常查看水中听音器操作员的工作，因为你能听到的声音，他却往往听不到。其实，

22.潜艇驶向比斯开湾
23.航海图上标明了敌船的方位、航向及航速
24.测量潜艇与目标之间的距离以及测定即将相遇的地点
25.发现目标敌船，原来是一只商船

水中听音器操作员的工作是潜艇上仅次于甲板炮手的工作，既简单又有趣。当你点击白色刻度盘时，箭头将旋转，而箭头所指的方向就是你要听测的方向。需要注意的是，不要将水中听音器的刻度盘与罗盘的方向混淆。如果箭头在90°，那么意味着你正在听测潜艇的右侧，而180°则表示你正在听测潜艇的后侧。另外，如果潜艇正在向前行进，你听到的噪声是潜艇推进器的声音，并不是后面有敌船在追击。当然，如果听到了敌船的动静，那么噪声越大，则表明敌船距离越近，并且噪声频率很快的有可能就是驱逐舰。

第七课 攻击战术

1.甲板炮攻击

如果在海上发现了敌船应该如何进行攻击？这就要看目标是哪一种类型的船只了。假如是独自在海上行进的商船，潜艇可浮出水面，使用甲板炮进行攻击。不过如果靠近敌人的势力范围，商船将召唤敌舰的帮助。在击沉敌商船之后，潜艇应该尽快离开所在区域。通常甲板炮可填装3种炮弹，分别如下：

高性能炸弹（High explosive）：这种炮弹装满了炸药，能对商船造成重创。特别是击中敌船上的弹药和油罐之后，还能产生2次爆炸，对敌船造成很大的伤害。不过，在对付驱逐舰时，炮弹爆炸只能杀死船上的水手，对装甲则几乎没有破坏力。

穿甲弹（Armour Piercing）：这种炮弹基本上就是金属块，它只对击中的位置造成伤害，可有效地攻击船体的装甲，但在对付商船时缺乏高性能炸弹大面积的杀伤力。不过由于穿甲弹可在船体上造成一个大洞，因此击中敌船吃水线几次之后，就能使敌船沉没。

闪光弹（Starshells）：这种炮弹使用的范围有限，虽然能照亮黑暗中的船只，但也在几英里的范围内暴露了自己的行踪。唯一的好处是在返回港口时如同施放焰火，非常受水手们的欢迎。

需要注意的是，尽管甲板炮使用起来比较方便，但在对付移动速度较快的目标时，甲板炮表现得并不灵活。另外，当船体摇晃时，甲板炮也无法正常使用。特别时在风高浪急的大西洋上，甲板炮的使用受到了很大的限制。

2.鱼雷攻击

先前提到过，潜艇的优势毕竟是在水下，因此我们要以甲板炮的攻击为辅，而以鱼雷攻击为主。说到鱼雷攻击，它的攻击方式与甲板炮有着本质的不同，最主要的一点就是需要调整潜艇的发射位置。通常，鱼雷的行进速度是30～44节，携带500磅重的炸药，足以对绝大多数船只造成致命伤害。不过，潜艇可携带鱼雷的数量是有限的，因此就显得比较珍贵。在战斗中，你有两种类型的鱼雷可供选择。

蒸汽型（Steam）：这种鱼雷行进快速，性能可靠，但在行进过程中会留下气泡。或许开始时会觉着这种鱼雷留下的气泡看起来很好玩，但敌人同样也能发现气泡。这意味着在白天时，一些船只能看到这种鱼雷，如果它们移动速度足够快，则可避开鱼雷的攻击。因此蒸汽型鱼雷最好在夜晚和近距离内使用。

电子型（Electric）：这种鱼雷比蒸汽型鱼雷行进速度慢，而且可靠性也差。不过它的优势在于敌人察觉不到，即便是在白天也能对敌人进行出其不意地攻击。

最好的鱼雷的发射角度与敌船成90°，也就是说攻击潜艇侧面的船只，距离尽可能控制在500米左右。另外还要注意敌船是移动的，因此在发射鱼雷时，应该留出提前量。以下是鱼雷发射角度的优劣比较。

好：敌人在侧面，距离在500米左右。

中：敌人没有在侧面，但距离很近。

差：敌人在正前方。

极差：朝着敌人船尾发射。敌船离开，而鱼雷则在后面追赶。

此外，鱼雷的最小攻击距离是300米，如果目标距离太近，则需要拉大潜艇与敌船之间的距离；假如使用鱼雷攻击2000米以外的目标，那就要全凭运气了。

“海狼培训”讲到这里就告一段落了，相信经过此次培训，年轻的“海狼”已掌握了潜艇作战的基本要领。在接下来的战斗中，经过实战的磨练，大家一定能成为战功赫赫的出色“海狼”。

26. 使用雷达探测周围的情况
27.驱逐舰对潜艇的威胁非常大
28.从这个角度和距离发射鱼雷将准确命中敌船
29.被击中的驱逐舰爆炸起火











CAPCOM的《洛克人》系列一直是家用游戏机上的经典，笔者从任天堂红白机上就开始领略到其不容拒绝的魅力。多年来以《洛克人》为题材的游戏一直在各种家用机平台上反复出现了数十次之多，其间也往PC Game领域移植过几次，基本没有造成太大的反响。前作《洛克人X7》是一个失败的3D化版本，而这次的《洛克人X8》则吸取了前作完全改版以至于特色尽失的教训，又回到了以2D横版为主的老路上来。游戏以简单的横版过关形式为主，夹杂了诸如赛车等诸多游戏模式，设计了丰富的升级系统和让人眼花缭乱的动作元素，让游戏自始至终给玩家以极大的刺激和强烈的挑战，其设计巧妙的各种隐藏元素更是让游戏者反复把玩，欲罢不能。

宇宙猎人之华丽出击《洛克人X8》完全图解攻略

■品游轩 苹果熟了（本刊特约作者）

精品 总评8.5

制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
载体	DVD×1
类型	动作
语言	日文、英文、繁体中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：9.5　创新：7.5　手感：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：64MB以上
硬盘：1.5GB



基本操控

X（或双击→键）：冲刺
Z：跳跃
S：特殊武器
A：一般攻击
D或C：转换武器
F：转换角色
V：双重攻击
←↑→↓：方向控制
空格键：联络领航员
Alt+F4：退出游戏

缘起

未来世界并非天下大同，在历经多次的战乱后，地球的环境日益恶化。人类为了实现移居月球的计划而开始建造月球通道，这项计划被命名为“雅科布计划”。同时人类也开发出了新智慧型机器人，并且大量生产供应月球。然而在一次轨道输送货柜坠落的事故中，艾克斯竟然意外地发现一批新智慧型机器人拥有复制DNA芯片的能力。更危险的是，4号货柜里的这批机器人竟然能轻易地复制了应该已被完全消灭的“西格玛”的DNA，而且能抵抗所有病毒的侵袭。紧接着各地也纷纷传出了新智慧型机器人发生暴动的事件。为了找出幕后真相并平定各地的动乱，艾克斯率领着杰洛和艾克赛尔展开了前途未卜的冒险。

第一阶段

诺亚公园

游戏的初始关卡，必须强制通过。而本关之后第二阶段的8个关卡顺序则可自由选择。

关卡要点：当过第一个小水沟时，要注意艾克斯无法蹲下，也无法斜向下射击那些小蟹形机器人。然后遇到的一处悬崖需要艾克斯冲刺才能过去，第一次玩会让你大呼头痛。对于杰洛的考验是，第一次要进行2段跳才能飞到房间上方出口，熟悉操控是本关的最大任务。

隐藏要素

1.杰洛在遇到的第一个瀑布前进行2段跳，跳进瀑布里的一个平台（如图1），可得到稀有金属。



图1

2.前提是艾克斯已取得了头部配件，从第一个房间出来后，跳起就可看到画面顶部出现了一些金属，旁边有一处地方岩石与众不同（如图2），艾克斯在下面跳起击破岩石，上去后取得稀有金属。



图2

3.主角必须是艾克斯，时机是第二次进入诺亚公园，地点在前次需要杰洛第一次进行2段跳的房间前，可发现先前没有打开的门这次开启了（如图3），艾克斯进入后得到手腕配件I。

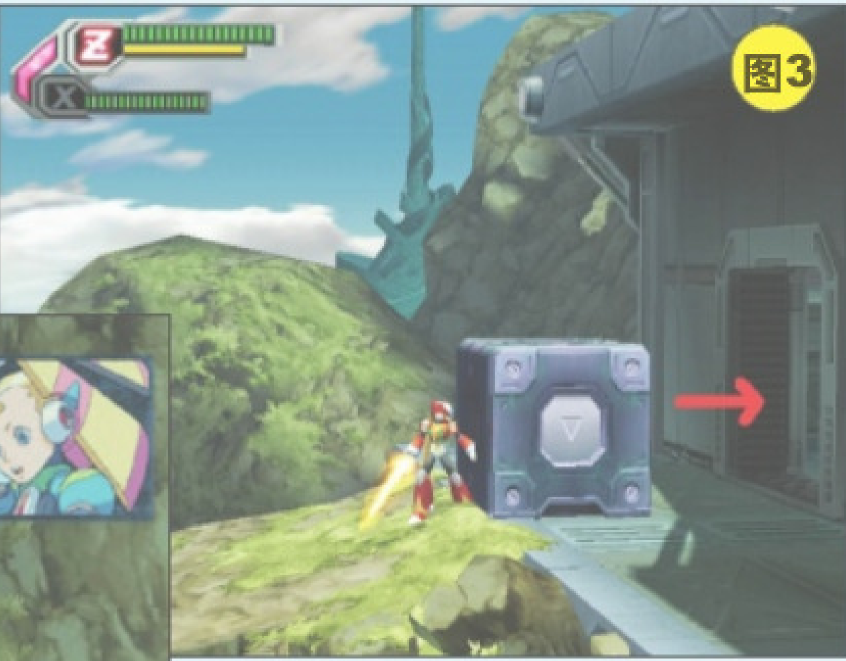


图3

奖励关卡：在瀑布前镇压小蟹形机器人的暴乱，敌人数量很多，但威胁不大，唯一需要注意的是那只飞来飞去的机械手。本关最大可杀敌999，目的就是赚取金属，没有实际意义。

Boss：铁手机器人

Boss战技巧：本关会3次遇见Boss铁手机器人，他会一次比一次表现强。第一次露面，建议选择艾克赛尔滞空射击它，一旦被它的飞爪擒住，赶紧换人就OK了。第二次要待它从瀑布中露头了才能打击它，不过可使用双重攻击。最后一次，这厮变得很强了，需要艾克斯蓄力后射击其头部使它暂时瘫痪，然后再攻击其背部，并注意收集它掉落的钻石。几次发动双重攻击之后就可击败它了。

第二阶段

鲁罗尔亚基地

猎人训练场所，用于研究“希力欧斯”的暴乱原因。

关卡要点：这里是由8个小的训练关卡集合而成的。在主画面中的背景上可看到3排点阵，由高到低代表每个小关卡能得到的上中下等评价（如图4）。训练关卡的难度是互动的，前一关的表现决定了你下一关的难度，同时也决定了你的起评档次。只要你失败一次，难度就会下降一档。每次表现达到最好标准就会让下次训练课程提升一档难度。此外，后期训练关卡之间的行进跳跃有一定的难度。



图4

隐藏要素

1.在第四段训练进入第五段训练之间的地方，画面左上角高处有隐藏的配件，需要让艾克斯从右上角高处反身冲刺过去（按X键）就能到达（如图5）。还有一个必要的前提是艾克斯已学会了追击炮弹。



图5

角色简介

艾克斯：以字母X表示，洛克人系列永远的主角，各种能力较均衡。射击仅能左右两个方向，不可做到斜向，可蓄力射击，有强化装甲。

杰洛：以字母Z表示，手持光剑的猎人，近身攻击力强大，拥有2段跳绝技，进化后有多种威力惊人的必杀技。

艾克赛尔：以字母A表示。射击威力一般，但可以45度角斜向射击，而且可连发。他的特点是跳跃后滞空时间长，还有别人没有的复制功夫。

艾莉雅：领航员，熟悉每个关卡的场景情况，掌握了各关Boss的一手资料。第一次以简单模式玩游戏时建议多多选择艾莉雅。

柏拉图：领航员，擅长分析航线数据，可提醒玩家隐藏路线。通关一次后，第二次以探寻隐藏要素为主要目的的话，选择柏拉图将不会错过任何可疑之处。

雷亚：领航员，具备分析敌人弱点的能力，可以回复主角部分生命值。在游戏最后阶段，选择雷亚的回复能力是很有必要的。

特别提示：如果在游戏中开发出特别的领航员晶片，那么在选择角色时就可选择领航员代替猎人进行游戏（按Tab键切换），艾莉雅、柏拉图和雷亚分别对应艾克斯、艾克赛尔和杰洛。

2.在第六段训练进入第七段训练之间的地方，利用冲刺就能得到稀有金属，对杰洛很有用。

3.训练关卡每次都能得到上等评价，可得到稀有金属。或者大多为上等评价，一两次为中等评价，也可得到稀有金属，两种金属作用不同。


图6

特别关卡：这里的挑战是很多人梦寐以求的，也是勾起老资格洛克人玩家美好回忆的地方。如果玩家可达到这关从头到尾不丢一格血，而且每一小关都能以快速度击败敌人而使自己拿到所有上等评价，那么在最后就要进入Boss决战前会得到与昔日8位机上的Boss——剪刀人重逢的机会（如图6）。不过前提要求很难达到，难度比较BT。

Boss：向日葵
自身属性：光
相克属性：暗

Boss战技巧：向日葵看上去并不凶恶，初期会在地面射出一条激光，遇墙后会反弹，要注意跳跃躲避。当它的HP减至一定程度后，激光会变为两条，这时要一边利用艾克斯的冲刺本领，一边利用它制造的障碍物躲避。当它的HP减至一半后会出现贯穿屏幕的红色巨型光柱，对主角的威胁就更大了。另外，它释放一种笼子具有捕捉效果，假如被捉住后要马上更换人来脱身。向日葵闪光效果时是不受攻击伤害的，当它刚刚钻出地面时打击它最为有效。

南极冰山

环境试验中心系统失灵，需要尽快恢复运作。

角色建议：首选艾克斯，其余一个在杰洛和艾克赛尔之间任意挑选。

关卡要点：本关类似于赛车形式，按Z键是刹车，X键是加速。沿途的敌人很容易对付，难点在于很多冰川的深坑地段需要借助跳板飞越，所以掌握方向和时机是需要一定技巧的。途中会遇到Boss驾驶着飞机两次拦截主角，第一次需要在躲避和射毁小兵、炮弹之后，利用飞机接近地面时射击机体，多次重复方能打败对方。第二次破坏飞机的良机出现在两种时刻，其一是在飞机正面对准自己，并向主角冲撞而来时，但在射击几枪后，要马上避开其威猛的撞击；其二是在飞机贴近地面飞行时，按X键加速追近飞机连续攻击它，但很容易被飞机尾部扔出的东东击中。

隐藏要素

1.打完第二次飞机时主角会自动跳离飞车，在和Boss决战的门前会有个T字形墙壁，使用杰洛的2段跳上去。这里的难度较大，首先要在T字形墙壁的某一特定点往外跳之后，然后再看准时机跳一次才可能跳上去。跳上去之后会看到有好几个冰块挡在前面，这时用艾克赛尔的雷射枪化之，进去就能取得配件（如图7）。


图7

2.紧接着往画面左边走，向前腾空冲刺飞起不要停，直到看到平台再落下来，上去后得到稀有金属（如图8）。


图8

游戏系统简介

游戏分为Easy、Normal、Hard三种难度，建议从最简单的难度开始，熟悉游戏基本操作和玩法，但是简单难度下有许多隐藏部分还无法体验到，只有通关后选择高难度再次游戏才能彻底感受到游戏的内涵。玩通简单模式后，在电脑提示下选择普通模式存盘，之后读档就可保留自己千辛万苦在简单模式下得到的装备和武器，重新开始冒险之旅。

3位主角在战斗中可拾取一些三角形东东，其中的蓝色三角形代表1个金属，黄色三角形代表5个金属，而红色三角形则代表50个金属。这些金属值在画面的右上角表现出来，可在研究室中购买道具，或者用以开发自身的潜能，将自己的Power值由0升至100%。另外还有一些隐藏的稀有金属，得到后可在任务完成后送到研究室进行开发，从而得到“半生命源”、“复活晶片”、“半武器源”等特殊晶片。每关结束后，3位主角都会获得各自的特殊武器。

游戏主画面左上角有一个很像“飞去来器”模样的图案，一旦它满值后会呈现红色，这时候按下V键，场景中的角色周围就会出现一个球形能量罩，能量罩触及到敌人就会引发两位角色齐心协力使出超级必杀技——双重攻击，这一招在对付Boss时尤其有用。玩家要注意的是，当Boss级的敌人在施展绝招时，它在短时间内是无敌的，即使你靠近它使出双重攻击也收不到意料之中的效果。

每关结束后电脑会对玩家的游戏表现给出评价，共分7个档次。评价的最终依据是分数，而分数的多少是参照通关时间、杀敌数量、总连击数等综合计算出的。如果是无伤害通关的话，还可额外获得50分的奖励。具体如下。

S级：分数要求不详，属于终极评价！

AAA级：≥241

AA级：201～240

A级：101～200

B级：51～100

C级：1～50

D级：0

游戏在关卡中不能随时存盘，只有在一关任务结束后回到研究室才可存盘。而一旦在任务中死掉，Easy模式下可无限续关，Normal模式下只有5次续关机会。

Boss：雪崩怪

自身属性：冰

相克属性：电

Boss战技巧： 战斗在齐腰深的雪地进行。冰属性的雪崩怪一开始会释放冰晶攻击，注意选择缺口躲开，可考虑艾克赛尔的滞空攻击。失血过多之后它会从雪地里使出升龙拳，而后还会放出大型雪花试图冻住玩家，要灵活使用换人功能。使用电属性的攻击会收到事半功倍的效果。

火山地狱

镇压正在发生暴动的废物处理场。

角色建议： 选择杰洛和艾克赛尔搭档比较合适。

关卡要点： 对玩家跳跃能力要求很高的关卡（擅长游戏《钻子先生》的朋友就感觉很容易了），要连续不断借助平台往下跳，屏幕始终往上卷轴，稍有迟疑就会被卡死。注意有一些平台上会有踏一下过数秒钟就会引发爆炸的油桶，还有某些阶段有横贯屏幕的激光伤人。在一段由尖刺和管道构成的房间中，需要小心的敌人是一种持冷冻枪的小兵，被其射中后身体会被冻结，短时间内无法活动。战胜Boss之后的阶段逃生时，屏幕变成了往下卷轴，需要连续往上跳避免被通红的岩浆烧死。

隐藏要素

1.在那段有尖刺和管道构成的房间最高处的左边墙壁上，尖刺中间有一个小洞口（如图9），此刻无法进入其中。但在此段最底部有一个喷火飞人，利用艾克赛尔的复制功能复制这个飞人，然后再回到最上层就可进入洞口取得杰洛的武器。


图9

2.还是在这一段中，某处地板踩上去感觉很不牢靠，控制杰洛抡起大锤子敲碎地板，掉下去可得到稀有金属（如图10）。


图10

3.图11中所示的地方左边有艾克斯的腿部配件H，但中间有管道阻挡不能直接过去拿，需要从下面多次利用2段跳跳上去才能得到。


图11

4.穿过一个房间后，是第二次朝下跳的场景，先别急着下去，借助空中的几个平台，跳到出口的正上方，进入隐藏房间得到稀有金属（如图12）。


图12

奖励关卡： 往下一直跳，测试此段地域的深度。

Boss：火焰鸟

自身属性：火

相克属性：冰

Boss战技巧： 火焰鸟擅长一些火属性的高招，开始表现为喷火飞铲。当HP减到1/4时会令主角脚下5个油桶不断起伏，注意不要让自己站在最高或最低的油桶上。当它只剩下1/2HP时会在屏幕左右两侧冒出高高的火柱，此后它还会向一侧喷火，这里因为地域狭窄，所以尽快利用双重攻击来干掉它比简单躲避要实际一些。

神秘堡垒

搜索反重力研究所上空出现的不明建筑物。

角色建议： 选择艾克斯和杰洛搭档。


图13

关卡要点： 这一关由很多小房间组成，房间里的红色按钮可让房间顺时针180度旋转，而另外的绿色按钮则会顺时针90度旋转房间。出口传送点呈现绿色的发光半球状，有时候出口被箱子挡住了，需要多次旋转房间才能找到，但要小心不要让自己被旋转后落下的箱子砸死了。最难的是一处有着6个箱子的房间（如图13），箱子中会伸出尖刺，还会依次掉落，主角需要在其间寻找空隙灵活躲避，历经多次考验后才能离开房间。

隐藏要素

1.从上述最难的有着6个箱子的房间出来后，接下来的一个房间里有着许多尖刺和两个绿色传送点，

将房间连续翻转多次，进入其中一个传送点，就可得到盔甲配件。


图14

2.在那个需要上多级台阶的地方，左上角有一个箱子，让杰洛跳到箱子上面，之后换成艾克斯在箱子上面使用水晶墙，按S键蓄力形成的水晶可把箱子里面的东西带出来（如图14），这就是杰洛的某种特殊武器。

3.行进到最后一个四周都是尖刺、中间是移动的箱子的房间时，左下角有杰洛的功夫扇。不


图15

过要得到有些棘手，需要利用艾克赛尔的复制功能在这一关开始时复制一种可在尖刺上行走的敌人，之后变成他的样子就可取得了（如图15）。

Boss：蚂蚁精

自身属性：重力

相克属性：暗

Boss战技巧：战斗开始后攻击你的仿佛是那些充满灵性的箱子，蚂蚁精倒像是一个旁观者，局外人。它不断改变重力的方向来让箱子四散跌落来砸你。等到蚂蚁精开始在房间中央营造出一个黑洞时，实际上代表着反击它的机会已悄然来临。当心它发出的一种绿色小球有捕捉作用，一旦被抓需要转换角色脱身。当其HP只剩1/2时这厮会不停地放大量的箱子砸你，左右冲刺躲避是最适合的。

海上神坛

阻止目标移动，恢复都市管理系统。

角色建议：关卡对3个人物的能力要求没有区别，故可任意搭配。

关卡要点：这一关和电影《第五元素》的一些片段很相似，属于3D状态下的追逐和射击模式，要在尽量避免撞上沿途障碍物的同时，注意吃到路上那些补充武器槽的光球，还要抓紧时间射击敌人，关键是按S键按钮加速紧追敌人，本关有时间限制，转了3圈还没有打倒对方就失败了。

Boss：闪电水母

自身属性：电

相克属性：地

Boss战技巧：战斗在一个小平台上进行，初期闪电水母不停地来回飞，看准了躲开它的攻击并不停射它就可以了。1/4HP时开始发出6个小水母，并且放出电闪栅栏把你困住。要注意的是它此时的飞行路线会发生变化。在仅余1/2HP时启动大型闪电伤害很大。释放之前仔细观察地面，有亮光的地方就是闪电要劈下的地方。最后还会放伞状闪电和大水母，这时单纯躲避不是办法，还要伺机在自己生命受损时给予对方更大打击。注意被水母抓住时换人即可。

火箭森林

找出火箭保存处发生异常反应的原因。

角色建议：选择艾克斯和艾克赛尔搭档比较合适。

关卡要点：大树参天的森林里，有着与众不同的特点。本关玩家可驾驶一种机器人作战了，如此这般，不仅战斗力更强，而且还是拿到隐藏物品的必要前提。如何控制好机器人的行动是过关的关键。通过传送带和升降平台将机器人送到更远的地方需要一定的技巧和手段。此外，主角艾克赛尔的复制人功能和艾克斯的冲刺功夫也是需要灵活运用的高招。



隐藏盔甲

作为游戏的主角，艾克斯拥有打造更高档盔甲的可能。在游戏第二阶段的几乎所有关卡内（除去海上神坛这关），每关特定之处都会有一个飞碟形装置，只要选择艾克斯出场，就可获得汤玛士博士为他打造的特殊诺伊捷盔甲配件。这些盔甲配件分为头盔、身体、手腕和腿部四大类，每类又可分为I、H两档。其作用如下。

头盔配件I：跳跃时，在敌人头上攻击

头盔配件H：加快能力回复速度

身体配件I：受伤程度减半或回复能力槽缩短

身体配件H：在无敌的状态下防御攻击

手腕配件I：破坏力及贯通性能惊人，可聚气射击

手腕配件H：可3方向同时破坏，也可聚气射击

腿部配件I：提升跳跃高度

腿部配件H：以无敌状态加速运动

玩家可任意选择装备和卸载诺伊捷盔甲各处配件，这个选择在出场角色选定画面中完成。当艾克斯的Power发展到100%时，还可取得紫色的终极盔甲。此外对于杰洛而言，进化到95%后，可获得黑色盔甲，攻击力达到以往的两倍。当艾克赛尔在简单模式下最终完成了对露明妮的致命一击，同时其Power也达到了100%，通关后就可获得白色盔甲，其作用是在开枪状态下能无限停留在空中，变身也没有了时间限制。

隐藏要素

1.打完第一批机器人时出去，会看到两只拖着爆炸球的弹头怪，打死它们之后把机器人放在升降梯，升上去之后换成艾克赛尔驾驶机器人，先让机器人在空中飞一小段之后，此后让艾克赛尔脱离机器人，马上浮在空中飞过去，在大树旁边的小平台上会得到配件（如图16）。


图16

2.一开始的喷水池那里有一只身体较高而且会变成球滚来滚去的机器人，用艾克赛尔复制弹干掉它取得DNA后再继续往前走直到刚才拿配件的那个地方，在那里往下跳直到底部往左走会看到一个小通道（如图17），一般人进不去，这时就让艾克赛尔变身为刚才那个可变球的机器人进去拿稀有金属吧。


图17

3.继续往前走会看到有刺的传送带上会有一些箱子在移动，这时就抓紧时机沿中间的道路进去，之后继续往左走会看到一个机器人，骑上穿越传送带，接着往右边的平台飞，到了之后先离开机器人继续往前走，前方有一个开关，按下去平台会自动下降，这时回去接着驾驶机器人跳上平台，借助它摧毁黑色的箱子，在地面有图样的地方使用艾克斯的水晶墙功夫，获取稀有金属。

4.完成上述第三步后，千万不要让机器人毁掉，驾驶它继续前进。不要让它踩爆所有箱子，之后会到达背景有金属的场景（如图18），让机器人从尖刺传送带传送进去，自己撞一次后利用隐身进入，之后驾驶机器人，到尽头得到稀有金属。


图18

Boss：熊猫怪

自身属性：木

相克属性：火

Boss战技巧：熊猫怪一开始会发射从天而降的竹笋炸弹，它受打击多次后会低头从后背发射手雷，而且如果你靠近它后，它还会周身冒火。当其剩下1/2HP时，从地面会立起大竹子攻击你，它还会在周围做出半球状的紫色防护罩。小心应付它的进攻，干掉它还是比较容易的。

金属村

在金属采掘场发生暴乱，要尽快赶到现场镇压。

角色建议：选择艾克斯和杰洛搭档。

关卡要点：在金属采掘场一开始就被一个巨型机器人追，一边逃命一边还得对付沿途的小兵，逃到尽头需要打开吊车的开关，控制吊车臂吊着的铁爪撞击机器人的头部。击打开关3次就可打退机器人。机器人击退后转身就逃，追赶它时射击其上部会有大量金属掉落。当它逃进房间后，在半空的L形走道里来回击打两头的开关，控制吊车臂吊着的铁爪撞击机器人的头部6次就可彻底打瘫痪它。

隐藏要素

1.最初逃亡的阶段可看到巨大的恐龙骨架，跳上去在末端冲刺可取得稀有金属。

2.在一个小土坡下方有一个凹处被石头和油桶堵住了，在上面打开开关，启动吊车。之后机器人转身逃跑时，从高处的悬崖往吊车冲刺，接连跳过几个吊车臂上的高空木台，最后得到稀有金属（如图19）。


图19

3.原先被封住的凹处现在可打爆油桶进入，可得到艾克斯的身体配件Ⅰ（如图20）。


图20

4.在机器人逃跑的后期，在一个凹沟里，使用水晶墙就可得到稀有金属（如图21）。


图21

Boss：滚石甲虫

自身属性：地

相克属性：重力

Boss战技巧：滚石甲虫外面裹着一层厚厚的甲壳，当它脱掉甲壳时才能有效打击它。它会释放金黄色的水晶和飞行的紫色水晶攻击玩家，而后还会在地面左右冲刺撞击主角。避过之后打击它，不是太难的挑战。

黑暗地域

潜入地下兵队基地，停止其一切武器生产活动。

角色建议：选择艾克斯和艾克赛尔搭档。

关卡要点：阴森黑暗的建筑物内，玩家沿着走廊前进，探照灯有规律的扫射，一旦被发现了就会触发警报，来去的道路均被封闭，走廊旁边的房间里就会出现一些士兵，此处的要点是必须把持盾的士兵头目消灭掉



图22

才可继续通行。由于小头目可施展防护罩功夫，所以这里也是打出空前绝后的999连击之最佳机会（如图22）。关卡后半部分出现了几次需要乘坐升降平台时，而在楼道里会有一段段的激光射线，这时需要玩家用手扣住平台边缘，躲在远离射线源的另一端方能避险。

隐藏要素

1.在进入有很多探照灯的走廊后，在走廊尽头可看到对面的小平台上面有个血瓶，跳到平台上，并攀附墙壁向上进入一个入口（如图23）。利用艾克赛尔的变身能力变成士兵（按A键），按S键向门前打瞌睡的士兵敬礼，他就会规规矩矩地开门。

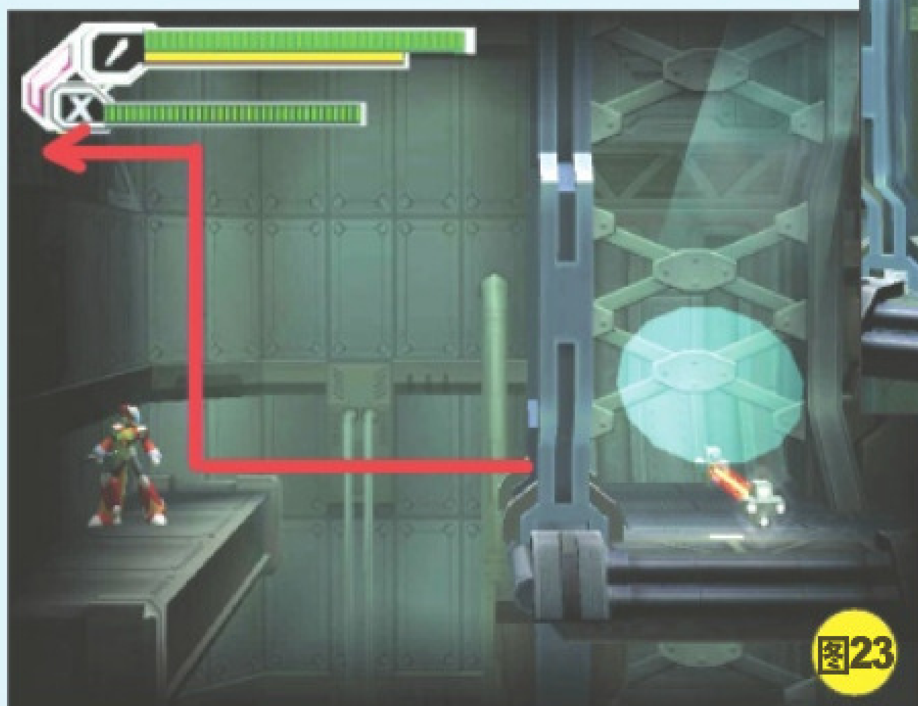

图23


图24

进入发电机房后，在发电机前的地板上，利用艾克斯的水晶墙得到稀有金属（如图24）。

2.接着用艾克斯的闪电打拳功夫，连续对着发电机放电用，发电机就会开始工作，之后整个黑暗地域的灯就全亮了。离开发电机房，沿来路回去，发现刚才经过的走廊半空中有多处平台，在最远端的平台上得到稀有金属（如图25）。


图25

3.之后需要按照最初的方向前进，在刚才进入发电机房的入口处跳下去，在下层的走廊尽头有两处平台，最高处的平台上有杰洛的新武器（如图26）。


图26

4.本关最后的游戏后半段最后一个需要乘坐升降平台的楼道里，平台不停往下降，但是如果抓紧时机不断沿墙壁往上跳，右边会有隐藏房间，在其中获得艾克斯的身体配件H。

Boss：黯夜螳螂

自身属性：暗

相克属性：光

Boss战技巧：黯夜螳螂初期的威力很弱小，完全没有Boss的气质，但是一旦你小瞧了它的威力就会上大当。它第一个让你吃惊的是放出黑色的追魂箭，雨点一般地落在地面。而之后的扇形光波斩更是力发千钧，紫色的攻击范围覆盖了足足一半的屏幕。要躲开这种攻击，只有看你是否能在其出招前看准方向，利用冲刺迅速躲到另外一边去，同时利用其短暂的不设防时段反戈一击。

第三阶段

雅科布

利用卫星轨道检测出从西格玛发出的通信信号。

角色建议：选择艾克斯和艾克赛尔搭档。

关卡要点：乘坐巨大的升降平台上去，沿途的小虾小蟹根本是螳臂当车，轻松解决掉。在最高处遇见维拉。

Boss：维拉

Boss战技巧：维拉对于玩家而言并非新角色，在前面的关卡中某些房间里你可能与它“巧遇”过多次。初期它会不停地放出光球，你只要不停地冲刺并寻找其中的缺口就可躲开。这之后它会释放追踪闪电和地面烈火，剩下1/2血值时会爆发6组闪电网封锁几乎整个画面，并且闪电会有规律地旋转。掌握其规律，利用空隙冲过去，或者用隐身鞋穿越。蓄积光球可有效打击它。

月球通道

资料卫星检测出西格玛反应。

角色建议：选择艾克斯和艾克赛尔搭档。

关卡要点： 进入西格玛宫殿后，和前面的8个Boss再次激战。注意每次和一名Boss战斗结束后，马上收集场景中的战利品补充血值和装备。之后宫殿将会发生爆炸，赶紧沿原路退出，在入口处遇见西格玛。


图28

Boss：西格玛

Boss战技巧： 当你精疲力竭地和8个Boss再次激战过后，最关键的是需要保证充足的血值，否则面对西格玛时会非常被动。西格玛的威力斩伤害极大，可跳到墙壁上躲开，它攻击力很强劲，全屏攻击伤害最大。后期会释放红色激光令地面着火，这时也只能跳到墙壁上去躲。注意西格玛的子弹可使用黑洞功夫吸收。

西格玛神殿

一切都是西格玛干的坏事，要立即消灭它。

角色建议： 选择杰洛和艾克赛尔搭档。


图27

关卡要点： 降落在月球表面，小心路上的深渊，掉进去就没救了。进入神殿后遇到维拉的复制版，它驾驶着机器人座驾，比上次遇到要难对付一点。干掉它之后继续前进，神殿内部出现许多小兵化身的西格玛幻像，它们都是不经打的纸老虎，这里难度最大的是如何巧妙地跳跃前进，如果身手不够敏捷的话完全无法通过此处。在最后的大殿里遇见被DNA病毒强化了的西格玛真身（如图27）。干掉它后，真正的元凶露明妮现身了（如图28），需要打死它两次才能结束战斗。

Boss：维拉复制版

Boss战技巧： 维拉驾驶着机器人座驾时，你就无法伤害到它本身，所以要尽快将它“斩落马下”。然后对付它的手段就和前面一样，没有太多不同，只是这家伙很明显地增强了不少战斗力。

Boss：西格玛终极版

Boss战技巧： 西格玛简直就是邪恶的化身，终极版的它比前面那个强化了太多，简直不可同日而语。它手持一把绿色的巨剑，靠近它就会遭受致命腰斩，远离它也会受到光圈追击。选择杰洛跳到其身后的墙壁上攻击它，也可让艾克赛尔浮在半空中打击它。当其剩下1/2HP后，它可能伸出魔掌将你捏住，赶紧换人脱身吧。当它从天而降猛然斩击主角时，请赶紧使用冲刺手段进行躲避。最后当它在画面两侧点起火柱时，记住切勿跳到墙壁上，这样会受到致命的打击。

Boss：露明妮

Boss战技巧： 原来邪恶的西格玛背后还有小女孩一般的露明妮在捣鬼，它的外形柔弱，但是本事决不是泛泛之辈。它周身围绕着8颗不同颜色的宝石，意味着它将前面8位Boss的功夫全部兼容并蓄，融于一身了。你静静地看着它变换着身体的颜色，使出和颜色一致的那个Boss的功夫，除了竭力躲避之外，还发现只有它变成自己本色时你才可正常攻击。真是可怕的“小甜甜”！当它变成蓝色发射出大功率的雷电攻击时，就是你给予它致命打击的最好时机。

Boss：露明妮终极版

Boss战技巧： 一次失败并不能使露明妮彻底完蛋，它还在歇息时对猎人战队发动了心理攻势。当它化身为伸展双翼的大鸟时，决战的最后时刻终于到来了！露明妮从半空中俯冲下来发动了第一波攻势，这很容易躲过。然后就是一轮光波攻击，各种激光对人的伤害极大，即便小心应付可能也会中招一二。接着就是发射出许多大片的菱形金色羽毛来攻击玩家，看准这些羽毛的飞行规律，找到空隙跳跃或冲刺还算可对付。突然，不知道魔女使了什么阴招，天色一片昏暗，关键时刻到了！如果你不能在半分钟内结果它的性命，那么最后牺牲的将是正义的猎人。

尾声

最后阶段，艾克赛尔上前查看垂死的露明妮，不料被其暗算，身负重伤。大家思索着刚才露明妮说过的话，发现善与恶、真与假、对与错并非只是简单的对立。此次露明妮事件之后，政府决定放弃所有具备复制能力的新智慧型机器人，停止复制芯片的生产。可是，随着开发宇宙的不断深入，人们对于更高性能的机器人之需求却是越来越大。若干年后，这种内在的矛盾让复制芯片的生产再次被提上日程……



双周回眸

事件：神州通信控股奥美



4月12日，神州通信与泰国正大集团在神州通信新闻中心举行签约仪式，宣布神州通信正式收购正大集团全资拥有的奥美电子有限公司51%的股权和权益。成立于2003年的神州通信是一家全国性的电信运营商，拥有丰富的网络资源和覆盖全国的运营平台；而成立于1994年的奥美电子一直以代理发行《暗黑破坏神》《半条命2》等欧美单机游戏为主，在网络游戏运营方面则屡屡受挫。据悉，此次重组后的"奥美"将延续以往的市场战略，同步发展网络游戏、单机游戏和战网平台几方面，并期待利用神州通信所拥有的资源优势获得用户受益、企业收益、社会效益的三赢局面。由于神州通信获得信息产业部批准，可以正式开设全国性网络数字电视台，重组后的奥美是否有意进军IPTV领域，是一个值得关注的热点。

图片：网游广告走入公众视野



近日，上海久游网的音乐网游《劲乐团》的广告频频出现在上海各大地铁站中，除了卡通风格的人物形象之外，广告词中更以"上网玩音乐"、"演奏《双截棍》《老鼠爱大米》《东风破》"作为卖点（图片为本刊记者在江苏路地铁站拍摄）。为吸引更多的公众走入网络游戏的世界中，通过公众场所、户外、交通工具等广告形式进行宣传，此类宣传手法已被更多的网络游戏运营商所运用。

饕餮："魔兽世界日"



4月9日晚在上海卢湾体育馆，第九城市举办了一场盛大的"魔兽世界日"主题活动，暴雪娱乐与第九城市联合向到场的数千名玩家和来自全国各地的媒体公布了《魔兽世界》定于2005年4月29日启动全面公开测试的消息。此外，可口可乐（中国）饮料有限公司与第九城市宣布建立战略合作伙伴关系，并将于今年夏季共同推出主题为"可口可乐-要爽由自己，冰火暴风城"的市场活动。双方认为，这是一次创新和双赢的合作。

数字：40 000

日前，国内首个老年宽带频道在上海正式开通，40 000名中老年网民可以通过"老小孩网站"（http://www.oldkids.com.cn）访问该频道。这次开通的老年宽带频道，包括影视、娱乐、专题、互动4个栏目，用户既可以在线欣赏怀旧电影、戏曲节目，又可以浏览电脑资料学习，到论坛、聊天室享受交流的乐趣，还可以体验以棋牌为主的休闲网络游戏。

声音：会长因为用外挂被封了……

"我现在在一个200多人的公会里，属于本服务器比较大的。搞笑的是昨天会长因为用外挂被封了。他的朋友说，他用了加速、消除墙壁、漂浮、高处坠落不死等等外挂，PvP的时候徒步以千G马的速度追上对手将其击毙……"一名国内的《魔兽世界》美服60级玩家如是说。这是《魔兽世界》在环境相对良好的美服的情况，游戏在国内公测后是不是能杜绝外挂，也是很多人关心的热点。

新作：《最初幻想Online》



最近，一款由北京新兴博通数码科技有限公司自主研发的MMORPG《最初幻想Online》渐渐浮出水面。据悉新兴博通的主要投资方来自香港，因为投资人的私人关系，2004年深圳万智源公司将旗下所有产品的后续开发权转给了新兴博通公司，其中包括当初在玩家中引起不小反响的RPG《最初幻想》。《最初幻想Online》将是一款3D回合制游戏，游戏将参考《最初幻想》的故事设定，特色是其丰富的宠物系统。预计游戏中将有猛兽系、植物系、蛊毒系、死尸系、人形系等九大系的宠物种类，超过100种以上的可选宠物。游戏目前开发接近50%，预计今年年底推出首个测试版本。

悬疑：冒牌官网

目标软件最近发布声明，声明中说："《天骄II》（公测）的火爆情况吸引了一些'不法分子'的注意，目前目标官方发现了一个'类《天骄II》网站'，该网站版面设计同目标官网极为相似，容易给广大玩家造成混淆。在该网站链接中宣称：目标将在近期举行活动，赠送游戏时间，只要填写相关的帐号信息就可获得相应的奖励。"目标声明，此网站同目标软件无任何关系，请广大玩家看清官网地址http://www.tj2.com.cn，慎防受骗。

海外

育碧软件宣布新作《无极》

据报道，法国游戏业巨头育碧软件4月13日宣布和北京派格环球影视文化公司签约，联合开发一款根据陈凯歌的幻想题材电影《无极》（The Promise）改编的同名网络游戏。双方将成立一家合资公司进行游戏的运营，而游戏的开发工作将由育碧上海工作室完成。此次合作的细节还在商讨中。《无极》是一部耗资超过3000万美元的华语电影，影片模糊时代背景，是一部融合了中国古代神话与神幻色彩的大制作，预计于今年12月在亚洲地区上映。

《魔兽世界》暂停角色转移



4月13日暴雪在官方网站宣布，由于需求超出预期，他们不得不暂停《魔兽世界》北美服务器的角色转移功能。这次受影响的转移功能包括两部分，分别为：原本为缓解服务器组玩家人口密度问题，允许人口密度高的服务器组玩家将角色转移到人口密度低的服务器组的功能；以及玩家可以将自己的角色复制到测试服务器，以帮助暴雪对即将更新版本进行测试的角色转移功能。之前暴雪曾承诺，允许玩家们在7天时间内自由地将自己的角色复制到测试服务器。此外暴雪确认，备受玩家关注的《魔兽世界》"Battle Ground"版本不会在E3之前推出。

国内

《封神榜》首届网游金牌运动会 25枚金牌各归其主

4月17日下午，金山软件为刚刚落下帷幕的"《封神榜》首届网游金牌运动会"举行北京站颁奖仪式，4位来自华北地区的《封神榜》游戏"国王"获得由金山公司授予的"金牌国主"称号，现场颁发标志其身份的纯金金牌和戒指。该颁奖会还将在全国七大城市同期举办。据悉，此次比赛玩家需以团队模式参与，各区团队累计总



分最高的25个玩家团队为冠军。此次网游运动会全程历时两个半月，吸引了近6000个玩家团队、逾50万位玩家参与角逐。金山公司为此打造了25枚纯金冠军金牌、2500枚银质冠军戒指，所有金牌均为24k足金锻造，价值逾百万。本次颁奖会上，金山公司还宣布《封神榜》新资料片《天若有情》定于4月19日全面上线，新一轮的网游运动会即将来临。

《完美世界》封测在即

《完美世界》是由北京完美时空网络技术有限公司耗时3年开发而成的国产网络游戏，目前游戏的官方网站已经开通，游戏资料公开后玩家反应良好。据悉，《完美世界》将于近日开始封闭测试，先前未公布的众多游戏特性，也会让玩家在游戏中充分体验。为了迎接此次封闭测试，游戏官方网站近日还举办了"《完美世界》亮点意见征集"活动，短短两天就收到了3000多条来自玩家的建议和意见，许多玩家以公会为单位表达了他们对于进驻《完美世界》的强烈愿望。



网游新动态

○**《航海世纪》**即将推出第二章《王者征程》，包含"失落的宝藏""万舰齐发""王者征程"3部分内容。

○**《封神榜》**于4月19日推出资料片《天若有情》，新增结婚、蓝怪、万仙阵等八大功能。

○**《神之领域》**于4月21日开放全新服务器——互联星空专区，并于次日起免费测试22天。

○策略网游**《三国策III》**于4月15日开放新服"长坂坡"，申请限量免费帐号可免费试玩游戏一个月。

○**《魔兽世界》**限量公开测试于4月23日上午11时正式结束，所有人物删档处理，《魔兽世界》全面公开测试定于4月29日开始。

○**《梦幻国度》**定于4月29日正式开始公开测试，11组服务器于公测当天同步开放。



○**《热血江湖》**于4月20日正式开始公开测试，公测前一晚，17Game举行"热血江湖之夜"大型演出，为游戏预热。

○**《星际Online》**于4月12日正式收费运营，月卡开始发售。

○**《万王之王2》**开启大陆封测帐号申请活动，每天从官方网站的申请中抽取20个幸运者，赠送封测号。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年4月上旬

排名	游戏
1	网络创世纪——武士帝国
2	希望Online Reload～浴火竞技场
3	百变恰吉
4	新绝代双骄Online
5	天外Online——水浒争霸
6	幸福Online——阿努卡探险队
7	荣耀Online
8	神州Online——苍狼劫
9	恋爱盒子Online——梦想工坊
10	仙境传说——PS.你今天微笑了吗?

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	热血江湖
2	英雄
3	洛奇
4	魔兽世界
5	天堂II
6	君主
7	Free Style
8	天堂
9	仙境传说
10	DO Online

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年4月上旬

排名	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	盛大网络游戏卡
3	天堂一卡通（天堂II）
4	仙境传说（RO）网络游戏卡
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	金山一卡通充值（剑侠/封神）
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	决战游戏卡
9	华义WGS游戏卡
10	破天一剑网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com





步入“大奖时代”
关于中国网络游戏的思考

■上海 善良的大灰狼

玩游戏，送汽车！

如果说进入2005年中国网络游戏市场发生了什么新变化，那么随着越来越多网游公司和网游产品如雨后春笋一般涌现，为了吸引玩家的眼球，玩游戏送大奖、重奖、巨奖就成了最普遍的现象，送汽车正是其中最显著的标志。

尽管对于今天的中国人，汽车已不再是遥不可及的梦想，但相比日常的家用电器，汽车仍可算是一般消费者心目中的“大件”。也因此在一轮又一轮送手机、电脑、MP3、游戏机和数码相机的活动变得乏力之后，下一个还能挑起玩家物质欲望的刺激点莫过于价值更高的汽车了。于是，尽管每个人都知道，真正可以获得大奖的机会微乎其微，但面对各网游公司推出的“玩游戏，送汽车”活动仍然忍不住一试身手。



充值送车啦！这是《星际Online》官方网站的活动公告

令人惊奇的是，有别于两年前《天骄》代言人送Polo、《传奇世界》网游精英赛赢奥迪A6等活动——这些活动虽然送汽车，但数量有限——进入2005年的中国网游市场上从坤迈“《星际Online》有奖充值送奇瑞QQ车”、盛大“玩《传奇》1.8版赢Polo车”，一起玩“玩《英雄王座》送奇瑞QQ车”到朝华娱乐“玩《梦幻之星在线》百辆汽车等你拿”等活动，汽车大奖的数量不仅直线上升达到百辆之多，中奖要求也简化到只要达到规定游戏等级、获得规定物品，甚至于只要进行点卡充值即可。于是乎，虽然每一个人都知道汽车大奖的使网络游戏宣传成本直线上涨，但仍有大量网游公司纷跟进，希望通过汽车唤起玩家对于自家网游产品的关注。不过这样的关注背后，网游在线人数、收入状况是否真的发生了改变，或许只有当事者心里最清楚。



《英雄王座》的春季攻势同样以奇瑞QQ轿车为先锋

我们来简单算笔帐：一辆奇瑞QQ价格4.8万元，一辆大众Polo价格11.8万元，按照一款网游平均在线5万人、付费用户达到20万人以上的规模，以推出的月卡每张35元计算，月销售额可达到700万，照网游行业平均利润30%计算，净收益可达到210万，如此一来可以买奇瑞QQ汽车近44辆，大众Polo车近18辆，足以应付“玩游戏，送汽车”大奖活动之需。但问题的关键是，许多厂商在推出大奖的诱惑时，本身游戏尚在内测或者公测阶段，只有投入没有产出。尽管中国网游市场上有过《传奇》《奇迹》数十万人在线的惊人记录，但时至今日，还有多少游戏能够创造这样的骄人业绩呢。当越来越多的网络游戏只有万


一款奥迪 A6 1.8T 豪华舒适型 AT 轿车的市场价接近 40 万元人民币，大奖的诱惑力便在此间

人在线的成绩时，当越来越多的网络游戏公司开始采用免费游戏运营模式时，中国网游的暴利时代无疑正逐渐走向终结，而终结的同时，单款网游产品利润率的降低已成定局。在外界环境已经发生改变的情况下，仍然寄希望通过大奖、重奖、巨奖刺激玩家关注并参与游戏，风险无疑日渐增高，而风险加大的同时，这样看似大手笔的市场行动与其说是一种气魄，不如说是一种冒险和赌博。


《航海世纪》德国公测送的是这款红色的奔驰 Smart 轿车

游戏的乐趣在于好玩，不好玩也就没有了乐趣，没有了乐趣还要玩，那就变成了一种痛苦。但网络游戏面对的并非只是好玩与否的痛苦，不同于单机游戏的一次性买断，网络游戏需要玩家持续地付费。也因此就算是内容好玩，是否具备长期吸引玩家的特性同样也是关键所在。加之目前中国网游公司遍地开花、网游新品多如牛毛的情况，相比早年间一款产品即可成就一家公司的“神话”，现在一款产品是否能够养活一家公司相信已成为不少中国网游公司的切身之痛。既然有着如此的切身之痛，市场竞争又这般激烈，为何还要如此大手笔地用百辆汽车、千万大奖来展开宣传呢？透过类似大奖活动的陆续出台，不难发现，尽管中国网络游戏产业已经走过 4 个年头，但浮躁、短视、跟风、缺乏理性的问题依然严重。为了重现网游产业发展初期的爆发式利润增长，现实的利润目标成了关注的焦点，而要实现这样的利润目标，高投入等于高回报的行销策略也就成了主导思维。于是尽管各家网游公司的宣传活动花样百出，但内容匮乏，以奖代销的情况却比比皆是。其中虽然不乏有灵光一现能够拉动玩家上线游戏、乃至付费充值的金点子，但更多的也许只是拼命砸奖品的陈规旧式。百辆汽车、千万大奖虽然气势惊人，但比之2000年我国台湾省网游市场乱战时，有游戏公司推出的“玩游戏，送千万豪宅”活动似乎还是略逊了一筹。糟糕的是，当年这家以豪宅做大奖推广网络游戏的公司最终不仅未能让自家的产品飞黄腾达，反而湮灭在残酷的商战中，前车之鉴，值得今天同样以大奖、重奖、巨奖为卖点的网络游戏公司所警惕。


对许多玩家来说，不要汽车，直接兑换现金也是个好主意。《天下无双》玩家蔺德胜就做了如此选择



“梦幻之星睥睨天下，百辆汽车等您来拿”

赌博只有两种结局：赢或输。而往往输的几率要大于赢的几率，“十赌九输”莫过于此，更何况相比网游公司的财力有限，玩家的欲望往往没有尽头。如果有一天连汽车也不足以构成对玩家的吸引和关注时，一心寄希望于物质利益的刺激拉动的游戏人气乃至业绩，必将遭遇全面的崩盘，而这样的结局想来没有人会愿意去承担。尽管“有心栽花花不活，无心插柳柳成荫”，这样的例子在中国网游市场发展中屡见不鲜，但正如“罗马不是一天建成的”，成功同样也不会仅仅只是偶然。《传奇》《奇迹》等成功游戏的经验被众多后进的网游公司视为发展的指南，但成功的经验真的能够被照搬和重现吗？不一样的发展时期、不一样的市场环境、不一样的玩家认知，导致了同样的行为却产生完全不一样的结果。或许大奖真能刺激玩家关注和参与游戏的积极性，但如果这样的刺激不是一个，而是每家网络游戏公司的每款网络游戏都会提供，那么原本匠心独具的优势消失，各家网络游戏公司站到同一起跑线上的同时，宣传的成本却被大大地提高了。得益的或许是玩家，但吃亏的却肯定是游戏公司。

吃亏是福，但吃亏的同时，宣传成本的提高，必将促使网络游戏公司制定更高的在线人数和销售目标，以满足高投入之后对高收入的期待。于是在层层的递增之后，原本或许仅是万人即可保本、数万人便可赢利的游戏，现今却不得不以数万人作为收支平衡点，以10万人作为赢利点，而这样的目标，是否能够实现？相信每一个人的心里都要打上一个大大的问号。即便高投入的背后，网游公司并不以高收入作为目标，但大部分的金钱都不得不投入大奖的开销，与宣传同等重要的技术更新、客户服务必将面临支出缩水的窘境。在这种状况下，即便真有大量玩家因大奖关注和参与了游，但他们的游戏热情也许就会在技术和客服缩水的尴尬中迅速消失。

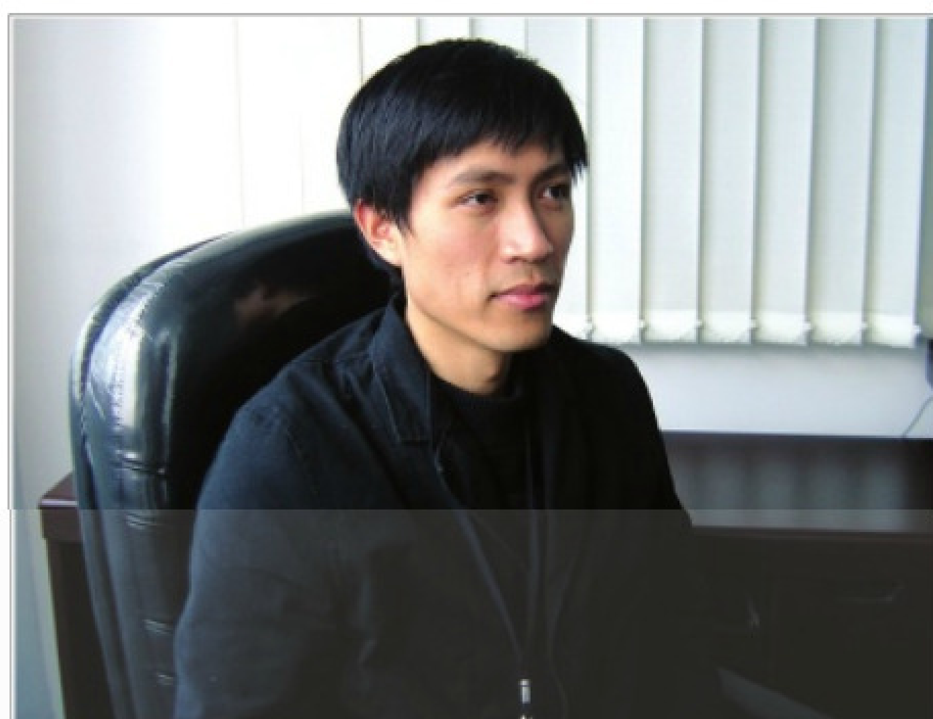
今天，尽管中国网络游戏产业的发展已经证明了它是一种切实可行的互联网经济模式，但通过越来越多网游大奖活动的推出，泡沫的危机却不可避免地在日益放大。汽车已成了时下流行的奖品，但瞄准汽车而去的玩家究竟有多少人可以坚持到最后，成为游戏真正的玩家，或许从汽车大奖活动开始时，一切就已经了然了。

大陆网络游戏开发团队系列之二十七

一个稳定的团队

记厦门二进制数码科技有限公司

■本刊记者 生铁（厦门报道）


吴将，思维条理非常清晰，是个温和的领导者

接手对二进制数码科技有限公司的采访，我并不感到是一件棘手的事。因为，我对这家公司之前的作品太熟悉了。《敦煌》《圣魔争霸》《西藏镇魔曲》《包青天之七侠五义》……这些作品虽不能称为经典，但在它们所处的时代，确实引起了业内的关注。它们以其独有的个性，在中国游戏的早期史上留下了一笔。但是，一些老玩家可能对这个公司的名字不太熟悉。“二进制”？没听说过的人居多。但是如果我告诉你们，这个公司的骨干全部来自过去的厦门新瑞狮，那么很多人就会明白了。在开始这篇文章的时候，请允许我用一种比较笨拙的方式把这家游戏开发企业的来龙去脉介绍一下。

二进制数码科技有限公司，2004年4月在厦门成立。目前拥有Sea Team工作室，工作方式采用“游戏制作人制度”。目前公司成员30人。据该公司总经理吴将介绍，2003年底，新瑞狮公司因为创办者个人的原因解散后，公司内Sea Team工作室的几位成员成了没有收入来源的独立制作组，此后经历了两个多月的艰难时期。恰逢年底，几位决心在一起做游戏的成员都度过了一个难忘的新年。在寻找新的投资方过程里，Sea Team工作室想尽了办法，甚至与厦门的网吧联盟也进行了接触。但他们发现，许多投资者的期许与他们自己的发展目标并不相同。而一个偶然的机会，吴将认识了厦门当地的一家企业“三五互联”的老总，双方一拍即合。2004年的4月，这几位信念坚定的游戏开发者，在厦门擎起了“二进制”的旗帜，成为三五互联的控股企业。


Zhaohui，一个典型的程序员。他认为凡是有群众基础的娱乐方式，就一定会流传下去。对他来说，有人玩游戏时，执行着他编写的程序，就是一个程序员最大的快乐了


CASIO-H，他一直想做游戏，没想过做别的行业。他给新人的忠告是：“合作心态很重要。你想做的游戏不一定是别人要做的。”


GGlong，“游戏开发人要经常玩游戏才行，兴趣是可以培养的，我热爱游戏。”



伊伊，除了曾经的游戏剧本创作者的身份外，她对于这个行业内存在的问题有着清醒的认识


虎虎虎，他认为开发游戏一定要有极大耐心，不能有人干扰，并且创作团队的思路要一致，这需要经过长期磨合（……为什么全世界的美工都是这副模样？）

二

目前二进制的骨干员工，是从2000年制作游戏《包青天之七侠五义》时就已经开始合作的。多年来的磨合与相互支撑，造就现在团队的一种默契氛围。下面简单介绍一下二进制核心创作人员。

吴将，二进制数码科技有限公司总经理。《海之乐章》项目发起人和制作人，开发团队灵魂人物，Sea Team负责人。2000年6月进入游戏行业，精通游戏制作中的策划、程序、平面和3D美术的各个环节。

Zhaohui，二进制数码科技有限公司技术总监。2001年进入游戏行业，《海之乐章》主程序。

CASIO-H，二进制数码科技有限公司美术总监。1998年进入游戏业，《海之乐章》角色制作组组长，精通NPC动作制作及3D美术。

GGlong，二进制数码科技有限公司高级美工师。2000年进入游戏行业，《海之乐章》地图制作组组长，精通卡通类型地图制作。



《海之乐章》的世界背景设定在15～16世纪的欧洲。它的游戏点主要集中在海上冒险、贸易系统、海战、宝藏探寻上。同时它又结合了中国玩家喜闻乐见的形式

伊伊，二进制数码科技有限公司市场总监。2000年进入游戏行业，担任过多款游戏编剧负责人，目前执掌市场部。

虎虎虎，二进制数码科技有限公司高级美术师。2001年进入游戏行业，《海之乐章》游戏角色动画师，擅长3D美术。

任何一家国内游戏企业，它们的历史看起来总是很简单。但其中的参与者所经历的艰辛，是外人不能知晓的。因为这些一直坚持下来做游戏的人，都是对游戏有着极大热诚和坚定信念的人——这么说并不过分。在采访中，记者对这几位二进制的骨干提了一个相同的问题，那就是："你认为游戏从业者能做到多大年纪？你个人今后是否对其他的工作领域会更有兴趣？"而几位制作人的回答都是相同的，他们甚至从没有考虑过这个问题。他们告诉记者的是，他们只喜欢做游戏。



《海之乐章》目前已经进入内测阶段，游戏究竟如何，大家进去后就知道了



多样化的战船和海战系统是游戏的一大亮点



丰富的内陆冒险系统也很引人注目

在到达二进制采访的第一天上午，伊伊为我介绍了这几年他们开发的游戏，在介绍这些游戏的同时，还与记者聊起了游戏开发所面临的种种困难，她认为无论由于什么原因，游戏开发者原本的设想得不到实现，都是一件很遗憾的事。她认为只有一个稳定的团队在一个稳定的环境中才能将技术力量积累起来，目前二进制的开发人员都迫切希望将网络游戏《海之乐章》成功推出。毕竟，这款游戏已经孕育快6年了。

三

吴将对记者说，《海之乐章》在1999年底就有了完整的创意提案。至于为什么要用"海洋探险"作为题材，吴将的解释是，海洋提供了无限的延展性，很适合网络游戏的开发，同时，它也区别于武侠和AD&D系统。游戏吸收了《大航海时代》的一些优点，但《海之乐章》则更适合中国玩家的口味，在这一提案中，已经对4年后网络游戏的发展作了大胆预测，但遗憾的是这一提案当时不被公司的高层看好。当新瑞狮重新看好这一题材，成立开发组后，又因为当时开发人员同时身兼多款单机游戏的开发，影响了《海之乐章》的开发进度。后来又遭遇了新瑞狮的解体事件，种种因素，造成了游戏至今未上市。记者问吴将，"经历了这么多年的时间，对这个题材是否还有兴趣？"他坦诚地回答，激情是会有所消退，但还是本着对事业负责和完成理想的强烈愿望要完成这款作品。

在采访中，记者深刻地感觉到，吴将和他的同事，是一群踏实、务实同时又是坚定和热情的人。在现在的游戏业内，拥有一个稳定默契的团队，是件多么可遇而不可求的事。任何一个游戏开发者，在游戏开发中95%的时间都在经受压力和诱惑，都在经历失望和焦虑，而剩余5%的时间，感受一定是强烈的，因为他所经历的一切，都已融化在游戏中。而游戏将带给他人快乐。P

团队	厦门二进制数码科技
产品	《海之乐章》
产品技术优势（特色）	优秀的2D画面和人物表现
E-mail	yiyi@seaonline.com.cn
官方网站	www.seaonline.com.cn



《挑战》"救市网游"登陆中国

■北京 黑色圣石

耗资50亿韩元，在如今的网络游戏开发中算大手笔了。因此，一款投入巨大的游戏自然被寄予了重振韩国网游市场的厚望，它就是韩国GameHi公司耗时两年时间开发完成的Dekaron。目前上海北之辰软件有限公司已经获得了这款游戏在国内的代理权，为了呼应游戏在韩国被称为"救市网游"的期待，并反映游戏本身独特的动作特色，北之辰将其中文名定为《挑战》。究竟这是一款怎样的游戏，可以让人们对它抱以如此厚望呢？

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年第二季度
■推荐度：★★★★
■制作：GameHi
■运营：上海北之辰

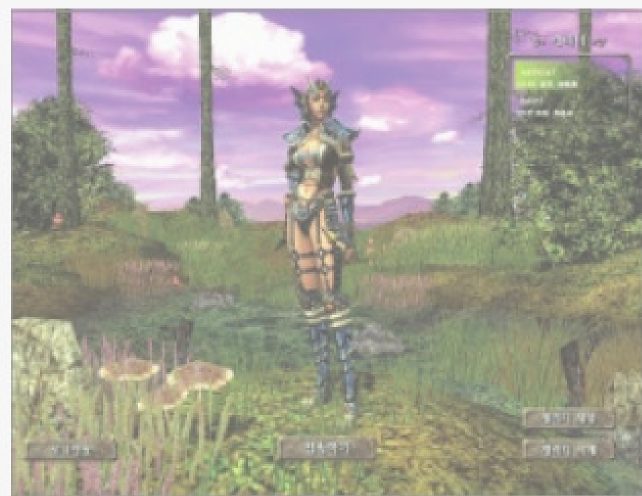
标新立异的"动作"理念

《挑战》的游戏主题为"Extreme Action Online Game"——极限动作网络游戏。正因为如此，游戏中强调了"动作"的重要性，战斗中各种武打招式的设计成为游戏开发的重中之重，开发公司为此特别邀请了著名武师作为游戏人物动作捕捉的替身。据说，著名影星及导演周星驰就曾在公开场合表示，《功夫》中某些特效处理的灵感就来源于《挑战》。同时，游戏的CG动画片头由韩国著名摄影师李在真监制，还有多位韩国漫画名家为游戏打造同名奇幻漫画。这一切似乎都标志着《挑战》是一款在一般意义上和韩国网游有所不同的作品。


游戏的登录界面充满油画的质感

精彩的画面声光

《挑战》使用了GameHi公司自主开发的3D环境引擎，为游戏提供了全3D即时演算的画面。正因为有强劲的引擎支持，游戏中使用了全场景的即时光影和高精度建模渲染，再加上精细的材质贴图，足以构建出真实绚烂的立体世界。此外游戏中还包括了逼真的昼夜和天气变化。人物方面，《挑战》中的所有人物不仅拥有独特的外形动作系统，甚至在使用不同武器时都搭配了自己的动作，而且这些动作设计都获得了真人动作捕捉作为参考，举止逼真。3D画面自然少不了3D环境音效的份，游戏中，玩家可以仅仅通过对周围的声音判断附近敌人的方位，当然，只要你的声卡和音箱设置正确。


创建自己喜爱的人物

尽管《挑战》的画面十分绚丽，但游戏本身的系统需求却并不高。《挑战》甚至可以在一台PⅢ 800主机上流畅运行，经过优化的引擎使游戏画面即使在低画质下也不至于"惨不忍睹"。比起许多所谓的贵族网游对系统的要求，这种要求实在是有亲和力得多。


风景宜人的休眠草原

系统简单，内涵丰富

《挑战》的游戏界面简洁直观，大部分操作都可以依靠鼠标进行。基本攻击采用连击，在此基础上提供了各种技能攻击和物理攻击。玩家可以根据人物的趋向和发展目的培养人物，日后还可以根据技能进化系统发展出更具人性的游戏人物。由于游戏是3D环境，地形在战斗中占据重要的作用，根据地形设计战术可以更有效地对抗敌人。此外，游戏将推出大量需要组队才能应付的战斗，以此进一步丰富任务系统和整个游戏的内容。装备道具方面，游戏中不仅包括数以千计的各色道具，还可以在游戏进程中获得各种打造或镶嵌用材料。玩家不仅可以利用这些材料升级强化装备属性，更能使其散发出各种光华，外形上看起来更加华丽。


地形对战斗也会产生不同的影响



《劲舞团》你我的热舞俱乐部

■北京 毛毛虫

■类型：在线键盘舞蹈
■上市日期：未定
■推荐度：★★★★
■制作：O2-Media
■运营：久游网


人物选择画面

如果说音乐是生命的节奏的话，那么舞蹈就是跳跃在生命节奏上的精灵，充满了无限的生机与动力，尽情将音乐的活力展现给那些喜欢音乐、热爱生命的朋友们。虽然几年前热透大江南北的"跳舞机"已经渐渐离我们远去，但是现在我们有了《劲舞团》，一个舞蹈爱好者的梦想天堂，一个实现舞蹈梦想的音乐城市。

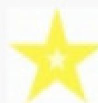
热舞100，跳出个性、跳出自我

《劲舞团》在游戏的操作和玩法上，跟"跳舞机"有些相似，玩家需要在游戏中根据舞蹈节拍的提示箭头来展示舞姿，只不过这次不需要玩家在跳舞毯上蹦上蹦下，而是需要用灵巧的十指来展现舞蹈的魅力。如果玩家能够连续跟对舞步，会得到相应的奖励。游戏为了让玩家能够在游戏中更好地体现自我个性，还提供了大量的音乐列表，这样玩家可以根据自己喜欢的音乐组合来炫出属于自己的个性化舞蹈。

活力舞状元，让镜头永远跟着你

相信大家都见过这样的镜头，那就是当一个舞蹈高手或是一对舞蹈高手在舞池中尽情表演时，众人的目光总是会自然而然地落到他们身上，甚至大家会自动停住，为这些舞蹈高手让出场地来，看他们尽情施展。在《劲舞团》中，如果你的跳舞水准够炫的话，你也可以做到这一点，到时候舞台中的镜头会不停出现你的身影，大家也会被你出色的舞姿而吸引。其实做到这一点也并不难，因为在《劲舞团》中，你只要完整地跳完一支舞，就可以获得焦点积分，而该积分会影响到游戏中对自己的摄像程度。如果你成功跳完华丽且高难度的舞蹈，就可以获得比其他玩家更多的焦点积分。这样你出现在大家面前的机会就更多了。所以那些舞状元们注意了，要想让大家都认识你、关注你，就来这里施展你的舞蹈才华吧。


准备……开始！



炫舞舞台，我舞我快乐


Great！真棒！

舞蹈从某种角度来讲，也算是一种心情的抒发。所以不同的音乐与不同的场地，跳舞的心情自然也有所不同。《劲舞团》为玩家特地安排了4种不同环境的舞台：摄影棚是一个充满热力与激情的露天舞台；热带岛屿是一个充满热情与活力的小岛；Hip Hop街代表着随意、个性和张扬；Disco 76则是玩家与自己心爱的人分享心情的曼妙舞台。在这些舞台场景中，玩家可以感受自己不同的感觉、不同的心情。

热舞比赛，不仅仅只有跳舞



一曲结束，积分又升了

《劲舞团》还为舞者们提供了一个竞技的场所，玩家可以用自己的舞技跟对手一较高下。游戏中玩家只要跟上音乐节拍跳舞就可提高与攻击、防御相关的点数，当这些点数增加到一定水平后玩家可以攻击比赛对手。攻击时舞台的天空中会出现打雷下雨的效果，并且会对对手有一定的影响。如果对手此时防御失败的话，麻烦可就大了——他会在一段时间内不能跳舞。怎么样，这场舞蹈比赛是不是很有趣呢？



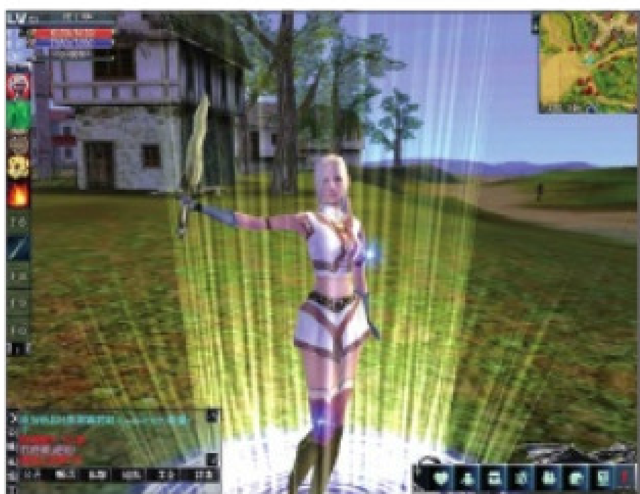
《边缘》剑与魔法的奇想

■北京 黑色圣石

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年7月
■推荐度：★★★★
■制作：北京飞越梦幻
■运营：北京数位工场


原画图：新颖的创建人物界面


游戏登录界面有些《魔戒》的感觉


生动的人物表现

《边缘》是一款采用西方奇幻世界观背景的全3D网络游戏。在这里，你可以领略中世纪的优美风光，体验生死边缘的抉择，感悟乱世情仇的人生。游戏希望用丰富的背景设定，表现欧洲中世纪剑与魔法风格的特色。一支国内研发团队制作出的欧美背景游戏，会是什么样的面貌呢？现在就让我们一起探索这个世界吧（关于北京飞越梦幻的报道请参阅本刊2004年第20期《在光荣与梦想的〈边缘〉》一文的相关报道）。

丰富的游戏背景

一切都是从古老的神圣骑士团的失落开始的。为了对抗塔拉兽人的大军，人类最后的希望——悱玛那王国古老王室家族卓恩家创立的神圣骑士团也踏上了战场。由于卓恩家族拥有思索之神赐予的神秘力量，神圣骑士团得以在战局最恶劣时坚守住了悱玛那城堡。塔拉兽人的首领萨巴恩特设下了陷阱，以残杀平民的方式迫使神圣骑士团长——卓恩家的末裔格勒特·卓恩率领手下的精锐十二圣骑士出击营救。为了拯救踏入陷阱面临死亡的团长，十二圣骑士施展了被骑士协会信条禁用的招式直接呼唤了神的援助。12位圣骑士获得了思索之神留下的十二神器，并以此摧毁了陷阱，但他们自己也因为消耗过度的力量而陷入长眠。要再次唤醒陷入异界的格勒特·卓恩，就必须获得12件神器，并通过神器唤醒陷入长眠的12位圣骑士。但12件传说中的神器早已失踪，下落无人知晓，而圣骑士们的长眠宫殿也早已被击溃人类残余力量的兽人首领萨巴恩特派遣大量属下看守。但是为了拯救人类，拯救整个科迪斯大陆，无数勇士们仍然前仆后继地踏上征途。我们的冒险就从这里开始。

精彩的战斗之路

拯救世界之路离不开战斗。你既需要面对兽人士兵，也需要警惕危险的野生猛兽，即使同是人类的玩家之间，也可能因为立场观点的纠纷而兵戎相向。正因为如此，游戏中充满了各式各样的战斗方式——宣战、暗杀、背叛、攻城以及最高级也是最惨烈的国战。游戏中，玩家可以选择3种职业，分别是肉搏系的骑士、攻击魔法系的魔法师和恢复魔法系的吟游诗人。每种职业都有男女之分，因此共有6种角色。每种职业都可以学习不同的技能，拥有独特的终极装备。正因为拥有着悠久的历史，《边缘》的世界中从不缺少神兵利器，无论是传说中的祈祷之刃、镇魂法杖，还是纯净心灵长笛，都是所有玩家梦想获得的至宝。但获得这些宝物的唯一途径，就是不断地战斗下去。

丰富的交流模式

在这样一个乱世背景的游戏中，人与人之间是否除了战斗就没有别的内容了呢？答案显然是否定的。在《边缘》中，你除了可以与他人互相为敌外，也可以结交朋友、彼此交流。《边缘》提供了丰富多样的交流形式。从普通的组队、建立公会，到结婚、结盟、拜师，进而形成真正复杂的人际关系网。正是因为玩家与玩家之间的互动可以在《边缘》中得到极大的发挥，玩家间的恩怨情仇才能使游戏体验更加充满真实感，更能让人深入地沉浸到《边缘》中去。

最后是一个有趣的消息，同时也说明了这款游戏与其他网络游戏的最大不同：只要玩家能在初始的游戏版本中收集齐十二神器，唤醒十二圣骑士，就可以自动获得下载游戏新版本的资格。新版本包括什么新内容呢？这就是秘密了……让我们一起去发掘吧！



《丝路传说》有中国特色的韩流

■游侠 丹兹尔

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★☆
■制作：Joymax
■运营：北京世模科技


丝绸之路的起点——长安

轻柔的暖风紧随着初春的脚步，踏进了我们广阔的疆土。踏着春的气息，却又有一股“寒流”登陆中国，这就是由韩国Joymax公司开发，历时3年打造的大型历史题材3D MMORPG《丝路传说》。此款被韩国网吧联盟指定为官方推荐游戏、建立在著名的古丝绸之路背景上的幻想游戏究竟是何风采？让我们一一介绍。

历史辉煌的重现

游戏的背景时间设定于公元7世纪，即中国封建社会的鼎盛时期——唐朝。此时大唐商人正利用丝绸之路与西方文明交易和交流，共同促进世界文明的进程。游戏中的地域以古丝绸之路作为版图，横跨亚欧两地，东起长安，西至古罗马、拜占庭等文化地区。在这些土地上，玩家们将亲身领悟中华文化、伊斯兰文化及欧洲人文历史在时光旋涡激流中的交织碰撞。如此浑厚的历史文化背景，使得游戏中可以创造和融入大量奇异道具与特色任务，如《西游记》《天方夜谭》和希腊神话的内容，这一切都将构成任务中的插曲。各国历史文化特色，尤其是中华文化的淋漓体现，是该游戏最大的特色所在。

绫罗锦衣的编织

游戏采用了3D图形引擎，高质量3D画面可以360度视角全方位转动。唯美逼真的人物模型、变化多端的天气系统，为游戏增色不少。值得一提的是，游戏中丰富的动作捕捉运用和中国式画风的画面设计。

游戏采用国际流行的动作捕捉技术，我们所看到的主角人物、NPC以及怪物的动作，都由真人动作捕捉而成，动作捕捉技术对于游戏细节的表现使得整个游戏世界更加生动真实。游戏画面具有强烈的唐朝风格，颜色的搭配一反欧美游戏的灰暗以及以往许多韩国游戏的淡雅，取而代之的是鲜艳和明亮，更符合中国玩家的审美标准。如果说时下流行的《天堂Ⅱ》、《魔兽世界》是带有奇幻色彩的西方油画，那么《丝路传说》就是充满诗情画意的中国古典山水画卷。


莫高窟的标志性建筑——九层楼

白纸人生的谱写

根据丝绸之路覆盖的三大文明地区，游戏分为3个种族：中国、伊斯兰和欧洲。中国人善用生命的元气，技能以武术、气功、轻功等为主；伊斯兰人则被赋予了祝福的力量，技能以暗杀、武术、召唤术等为主；欧洲人是勇敢、重视名誉的团体，技能以武术、弓箭术、魔法等为主。

游戏中存在3类基本职业：商人，盗贼和赏金猎人。游戏中虽然有职业之分，但初期却没有明确职业的取向。在开始时，每个人物都是一张纯洁的白纸，而进入游戏后的表现才决定了该人物的职业倾向。不断进行贸易，追求金钱，势必使角色获得比他人更高的赚钱能力，成为富甲一方的商人；而频繁打劫商人的财物，增加罪恶值，将使角色成为令人头疼的盗贼；接受商人的雇佣，保护他们财物平安，猎杀盗贼，则会成为一个令人闻风丧胆的赏金猎人。一切的发展，都取决于玩家在游戏世界中的价值取向。商人、盗贼及猎人也在相互猎杀和依赖中构造了游戏中的金字塔形社会结构。

宏伟野心的展现

在丝绸之路的“商务旅行”中，不仅仅只有几个闻名遐迩的大都市，还存在着各种大大小小的绿洲村庄。这些村庄商业和政治功能完备，是一片自由的领域，初始由NPC盗贼所占据。但是进入游戏后期，玩家们可以组建军团，攻占这些村庄，体验一下“山大王”的滋味。这种类似于其他游戏中攻城系统的设计，也是现今网络游戏中必不可少的功能。

当时光倒流，让我们梦回唐朝，在丝绸之路的传说中，寻找自己梦想的家园……



《洛奇》G2游侠现世篇第三章

■上海 布布


充满神秘色彩的全新登录界面


地下城，女神像前

韩国的人气网游《洛奇》自问世以来，得到了诸多玩家的热烈欢迎。最近韩服《洛奇》更新了"G2游侠现世篇第三章"。在最新的韩版中，增加了更多的宠物、道具和装备等内容，新增项目真是琳琅满目。

全新登录画面

《洛奇》的初始游戏登录画面是以纯净的白色作为背景，更新以后则是以地下城中的女神像作为背景图。神像在变得更为年轻、更为婀娜的同时，还可以自动旋转。不仅如此，玩家在通过不同视角来观看游戏画面时，还会有一种恍若置身于地下城般的感觉。为了配合游戏的背景需要，相关的游戏Logo也在位置上进行了调整。

3种宠物新出炉

《洛奇》在这次更新中，特别为玩家们新增了3种可爱的宠物。它们分别是：

1.古灵精怪的白色魅力狐狸。所具技能：格斗精通、暴击技能、防御技能、重击技能、反击技能、休息技能、治愈术、火箭术、冰箭术、雷箭术；

2.中肯善良的黑色小狗。所具技能：格斗精通、暴击技能、防御技能、重击技能、反击技能、休息技能、治愈术、火箭术；

3.温顺可爱的家猫。所具技能：格斗精通、暴击技能、防御技能、重击技能、反击技能、休息技能、治愈术、雷箭术 、冰箭术。

从军、经商任由你选

新开放的商店功能无疑是游戏的一大亮点，也为玩家的游戏生活提供了更多的选择。开设商店，需要玩家先到银行购买许可证，然后再买一个新包裹，这样就可以开设属于你自己的个人商店了。玩家卖出去的物品收益会累积到许可证上，这时，只要在银行中支付必要的手续费用，便可以取回收益。此外，为了方便玩家，个人商店还设有宠物代管系统。需要注意的一点是，玩家原本拥有的包裹没有开放个人商店的功能，而新的包裹每名玩家只可以拥有1个。

最新装备为你打造

考虑到游戏中人物角色各自都有不同的年龄和身高的特点，新版本中为不同的人物角色打造了适合他们的服装衣着。不仅有适合成人以及青年人穿的服装、甚至还有新增的衣服样本。此外，物品上也会有年龄的标注，如果游戏人物不符合年龄需求，就不能够将该物品穿在身上。这一人性化的设计，将为玩家带来更多的快乐，你身边每个人物的穿着也不会再显得千篇一律了。新版本中玩家将有机会拥有功能特殊的重型铠甲，穿着这种铠甲会被赋予一定概率无视敌人物理或魔法攻击的神奇效果。玩家将它穿在身上时，一旦受到了敌人的攻击，铠甲所携带的功能就会随即引发。这样一来，玩家受到攻击伤害开始反击时会处于比以前更有利的位置，这无疑也是一个更具人性化的设计。


3种新增的宠物，你是想说你最喜欢猫咪吗？


新增的游戏人物衣着

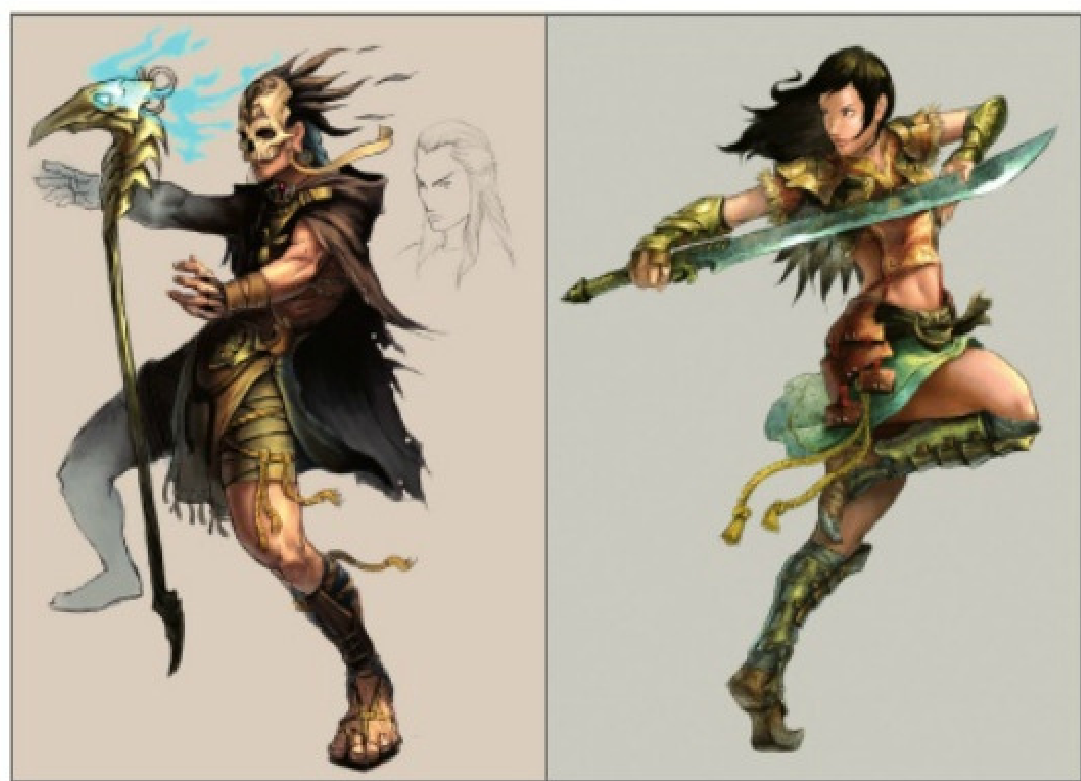


看了这么多的新增内容，你是否心动了呢？那就不要犹豫，快来投入《洛奇》的怀抱，让我们来一起享受这份新鲜和惊喜……



《天骄Ⅱ》公测1.00版更新报告

■北京 眼睛想旅行


男巫师和女侠客的原画图

目标软件的《天骄Ⅱ》自3月8日公测以来，受到了广大玩家的热情支持，目前游戏已经开放75组服务器，成为市面上炙手可热的网游之一。为了使游戏精益求精，目标将在近期对公测版本进行大规模更新，版本号暂定为1.00。此次更新内容非常丰富，就让我们先睹为快吧。

角色

此次新版本中将增加两个角色，分别是女侠客和男巫师。大家知道，因为游戏前期开放角色较少，很多玩家都被迫扮"人妖"，所以新角色的开放可以使大家减少类似的烦恼了。这次新开放的两个角色大家在《天骄Ⅱ》的壁纸和宣传画里早就见识过了，只是伴随此次版本升级才真正可以由玩家扮演。侠客在游戏中是无可厚非的忠义之士，豪情万丈的大侠们是力量和美的结合，是游戏中永远不可或缺的主角。巫师的天生资质是这个职业无尽的宝藏，充沛的精神便是巫师知天地的源泉。这两个角色的加入，对整个《天骄Ⅱ》世界的力量均衡并没有产生影响，但对玩家来说，新角色带来的新鲜感一定可以维持很长时间。

国家

在《天骄Ⅱ》1.00版中将会新增两个国家，分别是韩国和魏国。大家知道，韩国和魏国是"战国七雄"之一，与赵国一起合称"三晋"，有着唇亡齿寒的关系。此前对神秘的韩魏感兴趣的玩家，在新版中就可以去那里看看，亲自感受一下韩、魏两国的魅力了 。不过要注意两点：在《天骄Ⅱ》中，韩国、魏国都是高级场景，韩国属于西部地区，魏国属于南部地区，只有喜欢冲级的玩家适合在这些地区活动。另外，在1.00版中，将暂时不开放两个国家的入籍。


大梁城景色

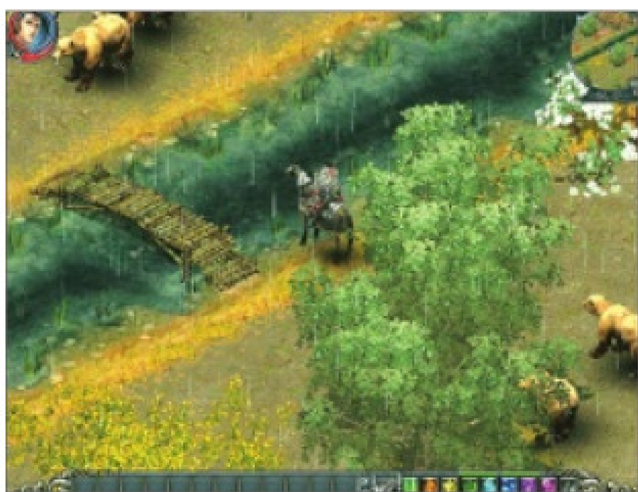
功能完善

新版本中，《天骄Ⅱ》将对PK功能进行调整和更新。此外，在前期的版本中，玩家达到20级后可以购买自己的坐骑，但是令很多人伤心的是，自己的马儿是有疲劳度的，亲眼看着心爱的马儿死掉，就算是你身上带满了治疗药，可怜的爱马也不能起死回生。就是因为马的"寿命"有限，很多玩家在游戏中都对坐骑望而却步，毕竟上万块钱的一匹好马还没有升几级就"寿终"了。不过在新版本中，只要到马贩处就可以花钱对爱马进行治疗，这样，你选定的爱骑就会终身伴随在你左右了。

本次1.00新版还有以下的功能改善和调整：

1.完善了组队道具自动分配功能。在战斗中，只要是一个队伍里的战友，对于掉落物品系统将会自动分配，最大限度地避免了同队中玩家争抢物品的可能性。

2.完善了组队经验自动分配功能。增加了远距离组队少量经验分配功能，也就是传说中的挂机功能哦！适合偷懒一族，不过比自己杀怪获得的经验要少得多。


殷村雨景

3.减少合成花费。合成是大家花钱最多的一项工作，新版中将对花费适当下调。

4.完善私聊功能。增加私聊输入界面，使不在同一场景中的玩家可以方便地沟通。

5.完善场景怪物分布。补全了某些场景内缺少的怪物，同时也让怪物的分布更加合理化。P



《征服》全新版本《风云天下》

■北京 猫猫


决战冥王殿


帮派合影

对于一款即将步入两周岁的网络游戏作品来说，两年的光阴，使其从初生到成长，从稚嫩到成熟。而成熟的历程，使它更急切地需要为游戏注入新的生命力。2005年，《征服》终于推出了它的新版本《风云天下》。在新版本中，玩家将看到新的任务、新的系统、新的骑乘系统、帮派服饰系统、雕像系统以及跨服PK等许多大型功能的更新，全新打造的大型任务系统"决战冥王殿"更成为其中的精华。

决战冥王殿

层层冥府，步步杀机。六天冥王全部亮相登场，是道高一尺还是魔高一丈？神魔对决将精彩纷呈。在新版本中，前所未见的冥王大军、终极Boss，数十种闻所未闻的强力怪物，危机四伏的新地图将登场亮相。"决战冥王殿"这一由《征服》研发团队制作的新任务系统，相信能够带给玩家别样的江湖体验。

玄元宝石瑰丽现世

继《征服》原先的七宝石之后，《风云天下》将推出第八宝物——"玄元"宝石！这颗拥有圣兽"玄武"神力的宝石具有减少物理（魔法）伤害力的神奇力量，不论杀怪还是PK，都是不可多得的利器。配合《征服》原有的装备锻造系统，更多的神兵利器将出现在世人面前。宝物难求，此次"玄元"现世，江湖又将掀起一场腥风血雨。

导师系统方便新手

《征服》的新版不仅在游戏中提供新人操作指引，简化了新人上手难度，同时也推出了全新的带新人系统——导师系统。对一个新人来说，体验游戏的捷径便是认识众多老玩家，由老玩家带领去感受游戏的魅力。《风云天下》新加入的"带新人"频道，能够方便新老玩家之间传递带人信息。通过这个频道，新手玩家可以直接看到老玩家的相关等级资料，进行导师的选择；老玩家也可定义自己带新手的条件，双向选择。

炼化系统全新推出

在《征服》游戏中，最有特色的功能就是自由PK系统了，而装备更是玩家PK胜负的关键因素。针对这一点，《风云天下》推出了全新的"炼化系统"，让"垃圾"变废为宝，多达20件的任意装备、宝石随心炼化，无疑可以让极品装备的产生更具变数。功能丰富的武器系统将在《风云天下》中更加丰富多彩，平添游戏乐趣。

声色武林更有情

在《风云天下》中，游戏将对光效作出部分调整，使光效更饱满、柔和、绚丽。配合此次《风云天下》的推出，游戏还将更新部分游戏音效，力图让玩家更有身临其境的真实感。此外，《风云天下》还引入了网络聊天的表情系统，在原有的聊天系统上新增了93种心情图案，喜怒哀乐不再只是心领神会，而是实实在在的看得到、摸得着，使得游戏交流更加丰富多彩。

如此众多的更新内容赋予了《征服》新的生命力。据悉，《征服》跨服PK大战系统也已经在进行内部测试，相信不久即会在《风云天下》中与玩家见面，千人大战的场面令人有热血沸腾的感觉。此外《风云天下》预计还会在今后陆续推出全新的怪物打飞系统及连斩系统，这些系统的细节还有待官方进一步有所披露。


揽月舞剑



连斩效果



2005年度 游戏娃娃评选揭晓！

■策划 本刊编辑部

经过长达5个月的漫长遴选，值"《大众软件》游戏娃娃游戏体验组合"诞生1周年之际，2005游戏娃娃评选已经落下帷幕。在听取了多方意见并参考了读者来信和网上投票的建议，经过慎重考虑并综合每位预选娃娃的各方面因素之后，我们从10位各有所长、自信、漂亮的女孩中选出两位——啦啦和牛奶作为新一届游戏娃娃的成员。同时，应许多读者和玩家的要求，也为了能将第一批游戏娃娃的风格延续下去，我们决定将第一届游戏娃娃中的悠悠保留下来，与啦啦和牛奶一起组成新一届"《大众软件》游戏娃娃游戏体验组合"。

2005年，游戏娃娃的工作和活动将向多元化发展，不再仅仅局限于网络游戏，大家还将在单机试玩、游戏评论、游戏体验甚至时事点评中看到她们的身影。同时，今年游戏娃娃的活动也与去年有所不同。游戏娃娃将更多地触及游戏的方方面面、各个角落，挖掘游戏中的台前与幕后，体验游戏中的快乐与悲伤，读者和玩家们将看到她们的全新形象。

"游戏娃娃游戏体验组合"将作为《大众软件》的一个品牌栏目保留和延续下去，我们将在摸索和改进中成长，打造一个真正属于读者、玩家以及我们这本杂志的游戏娃娃。

《大众软件》2005游戏娃娃评选活动得到了玩家们的热情参与和支持，我们正在回收统计《大众软件》读者咨询卡以及参与E-mail投票评选的玩家名单，究竟哪些投票玩家可以获得参加《大众软件》10周年纪念活动的名额，并与游戏娃娃面对面进行接触，请关注本刊下期的"读编往来"栏目。

我接触游戏的时间比较晚，没赶上让人“哭天抹泪”的“仙剑”时代，后来虽在同学的介绍下重温了几遍，除了一代感觉不错以外，其他就都马马虎虎了。现在的学生日子不好过，学习、考试，一系列来自学校、社会的竞争压力让我们这些学生有些喘不过气，所以我平时玩游戏也是玩轻松简单的，比如《连连看》《泡泡龙》之类的……嘿嘿，有一阵玩《仙境传说》，也就是RO啦，玩得比较多，现在也在玩，但经过几次上当受骗和外挂风波，游戏里的朋友越来越少，我也有些不太想玩了。选择RO最主要的原因就是这个游戏没有PK，而且人物造型设计得也很可爱，没有什么让人头痛的任务或精于研究算计的地方，玩着轻松自在，看着赏心悦目，即使不去打怪，我也会换个铁匠上线，和朋友边聊天边开商店，谈谈最近感兴趣的话题，和不认识的人疯狂侃价——虽然最后吃亏的还是我。游戏嘛，就是让人轻松的，就是让人玩的，何必搞得那么复杂？



牛奶



啦啦

我接触的网络游戏比较少，不知道《暗黑破坏神II》算不算，这个游戏倒曾经痴迷过一段时间，写过一些游戏故事，但朋友们都说我写得幼稚……现在改玩《模拟人生2》了，轻松、自由，最喜欢在游戏中给自己的人物换各种好看的衣服，或者把家里大加装修，尝试各种或前卫或古怪的摆设，没钱不要紧，改嘛。其实我还是很喜欢以“龙与地下城”为背景的游戏，只是我这个人比较懒，英文也不是很好，经常玩到一半就半途而废了，但是新出个类似的游戏又会兴致勃勃地装上玩，然后又很快犯懒了。所以像“魔法门”“博德”“无冬”这些系列游戏大都只玩到一半，反正别人问起来我也可以很自豪地说“玩过了！”其实这些游戏玩不到底还有一个原因，它们的人物设定太丑了……没有好看的外表、衣服、饰品，这些也许核心玩家看起来不是很在乎的东西却非常影响我玩的兴趣。哪个女孩不爱美呢，哪怕在游戏中。

悠悠

我就不用多介绍了吧，想必大家去年都已经很熟悉我啦。就是由于去年参加游戏娃娃的缘故，现在的我还是经常会沉迷在网络游戏世界中，当然是在不耽误学习的前提下了。现在正在玩《魔兽世界》，选了个亡灵法师，已经45级了哟，可惜没钱买马，努力攒钱中。也是由于玩《魔兽世界》的缘故，现在对“魔兽”的背景故事非常着迷，很少有哪个网络游戏或者单机游戏能像“魔兽”那样，拥有如此精彩绝伦、错综复杂的背景故事，当成魔幻小说来读也不为过。虽然选的是亡灵，但我更喜欢牛头人一些，即使外表不好看，却拥有无比的荣誉感和自尊心，崇尚和平与自然，最喜欢牛牛坐在地上的时候，非常可爱。《魔兽世界》好玩就好玩在它的任务系统，复杂的任务会使你与其他玩家交流，艰难的任务会使你与其他玩家组队，庞大的任务会使你与其他玩家共患难同欢乐，一大堆任务做下来会让你交到很多朋友并和他们形成默契，这才是游戏使人痴迷的魅力所在。





网游背后的故事·虚拟富豪

剑侠情缘 网络版 山河社稷

代言人翁毅

姓名：翁毅　　网名：大马虎　　年龄：54　　居住地：江苏南京

江苏省总医院外科医生。目前以155级在《剑侠情缘网络版》所有服务器中稳居第一，装备和帐号的价值难以准确估计，其拥有的“大马虎黄金套装”是《剑网》官方专门为他命名的一套装备，是属于他个人的最高荣誉。

■本刊记者 小虾

如果说金山在今年的网络游戏行业里做了什么惊世骇俗的事情，那就是前些日子签约《剑侠情缘网络版——山河社稷》代言人的决定了。在以网络民意调查为基础进行的《剑侠情缘网络版》（以下简称《剑网》）最新资料片《山河社稷》的代言人评选中，南京玩家“大马虎”以高票当选。而这位在游戏中被众多玩家所敬仰的人，在现实里却是一位54岁的高龄玩家，他就是今天我们要去认识的这位颇为传奇的人物——翁毅。


作为一名“大龄玩家”，翁毅对游戏的看法自然和大多数有所不同

也许你很难用平常对待一名年轻玩家的心态和口吻去面对翁毅。如果你不知道他是一位玩家，坐在他的身边即使面对他慈祥的面容，你也会认为，他即将对你进行严肃的“上网成瘾”教育，或者跪劝你离那些“电子海洛因”远一点再远一点。然而翁毅并不是这样的人。谈到网络游戏在目前社会上所造成的影响，翁毅很巧妙地举了一个美国漫画兴起的例子，来对目前社会舆论的一些成见进行反击：“我们知道，美国漫画在上个世纪中期兴起，大量的漫画作品给青少年造成了很大的影响。当时，美国也有一种舆论，认为漫画是万恶之源，是引导青少年犯罪的帮凶之一。但是今天，无数的美国人仍旧在看漫画，根据漫画改编的电影也被美国人津津乐道。漫画已经成了美国文化的一部分，你能说它是青少年犯罪的罪魁祸首吗？”这番道理倒是让记者耳目一新。


翁毅在代言人签约仪式上介绍他的生活点滴

能够举出“美国漫画”的例子说明了翁毅的丰厚阅历。在现实里，相比普通人，翁毅是一个具有传奇色彩的人物。他出身于医学世家，祖上几代人都是悬壶济世，因而从小他就深受中国传统文化的感染，这是他后来喜欢上中国传统文化风味浓厚的《剑网》的主要原因。翁毅的业余爱好十分丰富，他喜欢收集邮票、钱币，目前藏有世界176个国家和地区的全套硬币、世界210多个国家的各类邮票等。业余爱好的丰富恐怕也是他能够喜欢上游戏的原因之一，而作为一名外科医生，他经常出国交流，并作为中国医疗队的成员数次前往非洲国家，在那里治病救人，并得到所



1986年在非洲桑给巴尔



桑给巴尔总统接见翁毅

在国家领导人的接见。翁毅平时还爱好打网球，在非洲期间，他经常在当地的网球俱乐部打球，并曾受到过成名前的俄罗斯网球名将卡费尔尼克夫的指导，多次获得江苏省省级机关网球比赛男子单、双打名次。

也许很多人奇怪，这样一个和游戏不沾边的人是怎么喜欢上网络游戏的呢？“那是在2001年，当时是同一个办公室的同事下载了游戏在玩，其中就有一款韩国网络游戏，我试着玩了玩，觉得是一种很新颖的休闲方式，就一直玩了下去。”翁毅说，“人都是有虚荣心的，在游戏里久了也会有成就感和自我陶醉，但是这个游戏给我的经历比较痛苦，因为外挂的关系我忍痛离开了这个游戏。”而正如前面提到的，有秩序的游戏环境和中国文化元素的运用是翁毅喜欢上《剑网》的主要原因。而翁毅也认为，网络游戏是一个人与人交流的平台。“比如在《剑网》里，我可以和我10岁外孙非常好地进行交流，我们不见面的时候也可以互相了解关心，还可以聊和游戏有关的话题，这就是网络游戏的魅力所在。”翁毅说，由于他职业的缘故，平时上下班时间比较固定，所以从没因网络游戏耽误过工作，“因为我是医科院校毕业，学的是外科，所以对刀还算比较有研究，也比较痴迷。”

谈起三年多的游戏经历，翁毅说，“在刚开始玩游戏的时候也有很多人不理解。包括我的家人，也都对我有些怀疑。甚至有玩过网游的人告诉我的亲友，他一定是上去‘泡MM’了。有时候我的家人在我玩游戏的时候还在身边‘监视’，看我到底在游戏里干什么。连我上大三的女儿也悄悄上游戏里面‘侦察’，看看爸爸在干什么。后来她就反驳别人说，‘我都看过了爸爸的留言，没有你们说的那些东西。’”说起玩游戏的有趣经历，翁毅突然变得像一个还在上学的孩子。“我的父母都80多岁了，那时候，我每次都是等夜里他们睡觉了才打开电脑玩游戏，免得影响他们休息。但是母亲总担心我休息不好，总是过来提醒，后来干脆去拉掉房子的总电闸，让我早早休息。有一次我女儿对母亲说，‘您怎么可以拉闸呢，您在这里拉闸，爸爸在里面就被人打死了。’母亲虽然是大学教授，但是对游戏一点也不了解，听说可以造成这么严重的后果，以后她也就再也不拉闸了。”

其实说起游戏，翁毅更喜欢谈论其中做人的道理。“现在为什么社会上会对网络游戏有意见？就是因为网络游戏里有许多不好的现象，对青少年的成长的确有不利的地方。”翁毅用一个亲身经历的事情来说明：“我很早就认识一个玩家，我们作为朋友平常有很多交流，后来游戏推出了结婚系统，这名女玩家就多次委婉地提出了这个要求。我就耐心地向她解释，我说我已经是有家庭和子女的人了，我们在游戏里结婚尽管是形式，但是我认为我的亲人可能无法接受，我也必须对我的家庭负责。后来这名玩家的情绪很低落，她把我从好友名单里删除，和她说话她也不再理我。但这只是暂时的，后来我们又可以一起游戏和聊天了。”“所以，生活和游戏是相同的。不要在游戏中放纵自己，如果那样，你在现实中也必然无法端正心态。”

因此，翁毅最后留给玩家们的话非常坦诚：“做好人，然后才能真正去玩游戏。”



1994年和当年在桑给巴尔的同事重逢



在耶鲁大学学习期间



在俄罗斯海军拥有的全世界最大的木结构军舰上



砸死你不如炸死你——CS手雷投掷研究

■河南 萨尔那加

手雷（HE）：主要用来杀伤敌人，其次用来吓唬敌人或者当焰火看。

闪光弹（Flash）：可以让旧显示器回光返照的好东东。但主要是给敌人显示器用的，至于队友的就算了。

烟雾弹（Smoke）：阻挡敌人（而不是自己人）视线用的。

扔手雷的一些注意事项

在网上笔者经常见到很多刚入门的CSer拿着HE当焰火放，仗着闪光弹让显示器回光返照，用烟雾弹当烟抽。要知道，在高手手中HE和闪光弹可是致命的武器，但是广大菜鸟CSer雷扔出去就算，根本不考虑落点和其他什么的。这样虽然爽快但是浪费了其价值。那么该如何扔呢？该注意什么呢？下边以de_dust2为例，简单列举一下手雷的使用技巧。其他地图大同小异，还请大家自己摸索。但需要说明的一点是，手雷砸在墙上的声音与烟雾弹和闪光弹砸在墙上的声音不一样，那么后两者一样的声音有什么用呢？下面让我们试想一个场景。

de_dust2，T方进攻A小道，CT在A小道里边的楼梯处防守，这时候T向斜前边的墙上砸一颗烟雾弹。现在的CSer都知道看到手雷后转头，这时候这位CT也会这么做的，但是他想不到的是只听那雷“噗”的一声开始冒烟，却没有白光。然后呢？他就以第三人称跟踪视角追看你的人物了。为什么不扔闪光弹？因为这种小地方扔出闪光弹的话，在爆炸之前进攻方是不会出击的（除非他嫌自己的显示器太暗）。而对方在看到手雷后也会本能地转头，在白过以后也会本能地再转回来，这时候再出击就起不到什么特别的效果。但烟雾弹砸在墙上的声音和闪光弹一样，之所以要往墙上砸一下无非是让对方听清楚，然后误以为是闪光弹便立刻转头，这时候准备已久的T可以毫无顾忌地冲上去解决掉转头中的CT。而CT作出正确的判断，则需要经验和反应的结合。

大家都认为手雷跳起来会扔得更远，但是实际比赛中（特别是在1.4以后），有多少人还会跳起来扔手雷？跳起来扔的手雷，很多由于扔得实在太高，最后当成焰火放了（尤其是一些初级玩家），对手一看便知，而没有达到预想的杀伤敌人的效果。另外不要以为爆头是枪和刀的专利，手雷也是同样可以做到的。很多CSer没有用手雷爆头的原因是扔出的手雷炸点一般都和脚水平，当然顶多只能起到掀飞敌人的效果了。正确地怎么扔呢？如果双方距离近的话就很难说了，只能借用墙壁的反弹来达到效果，手雷砸在墙上的高度一定得把握好，太高太低都不行。而远的最好能借助箱子之类的东西，使手雷能在箱子顶部反弹一下以达到在空中爆炸的目的。

下边笔者就以de_dust2为主，其他几张地图为辅，简要列举一下手雷的使用技巧。

地图：de_dust2

A门

T方，在进攻A门时可以向（图1）准心位置投掷闪光弹，在慢攻A大道时，避免A门外CT方狙击手在大道的拐角后露半个身子狙击A门来的T。虽然这年头来这地方的CT很少，但是偶尔来一个的话也是非常危险的。呆在A洞里也是不明智的选择（除非很早占领），而且如果雷在空中飞的时间太长，敌方也会低头看手机短信而不看雷的。所以在A门外正对着A门时向（图1）红圈处扔雷的话，雷会正好在A门口炸开。之所以选择让闪光弹在这里炸开，是因为如果在A门外往正前方扔雷的话，雷会被A洞另一侧的那个大箱子挡住，起不到任何作用，而且CT方狙击手也根本看不到那里。但闪光弹滚到门口处的话，用不了0.5秒就炸开，速度之快让对方狙击手根本无法反应过来



图1

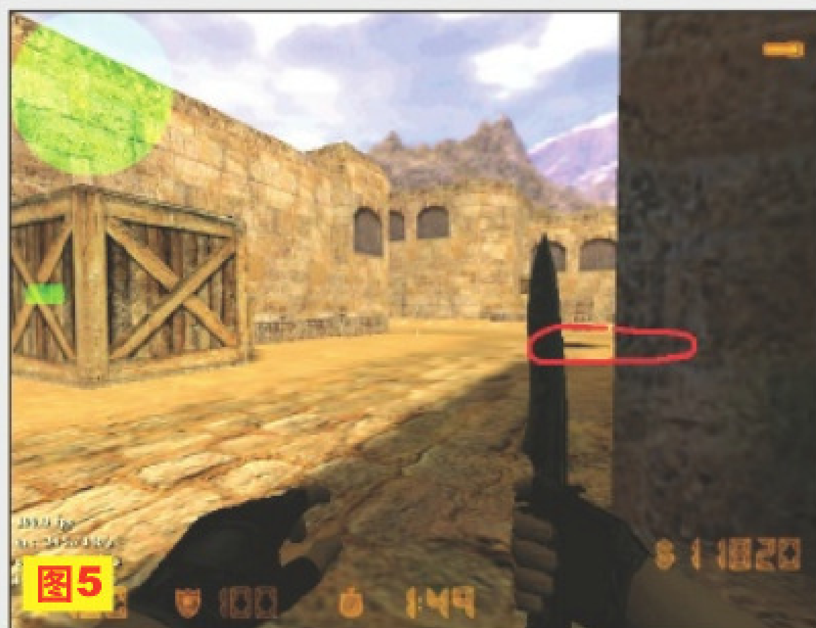

图2


图3

眼前就一片空白。

还有一个比较损也是比较冒险的方法，迅速冲进并且穿过A门然后向（图2）红圈范围里投掷闪光弹，接着跑到A门外的箱子后边，效果如（图3）所示，在A大道上方炸开。而之所以说这招比较损是因为这个点炸开的闪光弹会影响到刚出A门的T，同志们请酌情考虑吧。


图4


图5

CT方：用闪光弹向（图4）位置红圈处砸去。效果如（图5）红圈范围，这个点投掷闪光弹的好处是不会影响到身后的其他同志，并且同时能影响到A门的T。

A大道

T方：如果T过了A门，可以在确定周围安全的情况下向（图6）位置投掷闪光弹。之所以向这里扔，一是可以防止A大道中段CT的防守（笔者见过第一局CT输掉以后，第二局集体USP Camp到A大道前段），二来可以闪到A平台探视A大道的CT，且不会影响到自己队友。

CT方：在A平台上窥视A大道的CT发现敌情后可以选择向（图7）红圈处投掷闪光弹。向图中红圈位置投掷闪光弹可以有效地减慢T的行动速度，从而争取到更多的时间让队友增援。且红圈位


图6


图7

置很高，T想不中招也很难。需要注意的是这时候不推荐投掷HE，因为在行动中，大多数T会沿着靠近背光的那面墙前进，而这时候扔HE只能吓唬对方用。但是如果CT家里还有

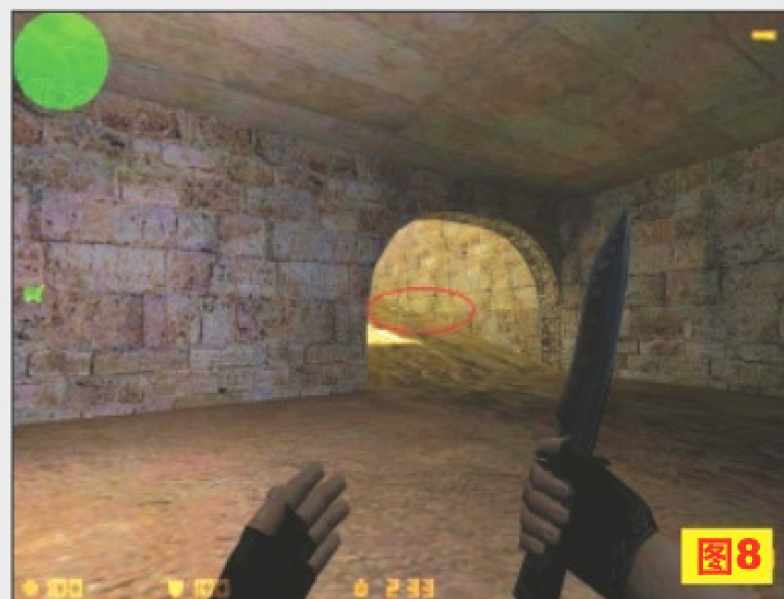

图8


图9

队员的话，可以向（图8）位置中的红圈投掷HE，因为在这里投的话可以利用墙和地面的夹角使HE飞到大道中间，如（图9）所示。

中门

T方：在进攻（或者路过）中门前可以在（图10）中红圈处投掷烟雾弹或者闪光弹，在这里扔可以依靠墙反弹到中门门口。这样做的原因是不必太靠近中门就可以对中门的CT造成干扰且不用担心出去后就回不来。如果主攻中门，并且担心门后边有敌人，那么可以选择向（图11）位置红圈范围投掷闪光弹，其实这里和（图12）一样，手雷都可以从墙上飞过去。

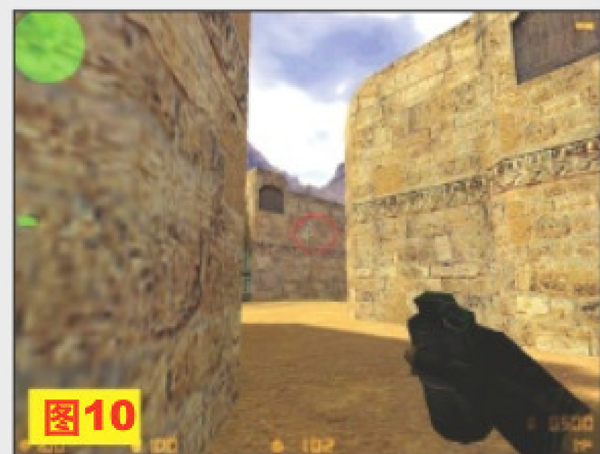
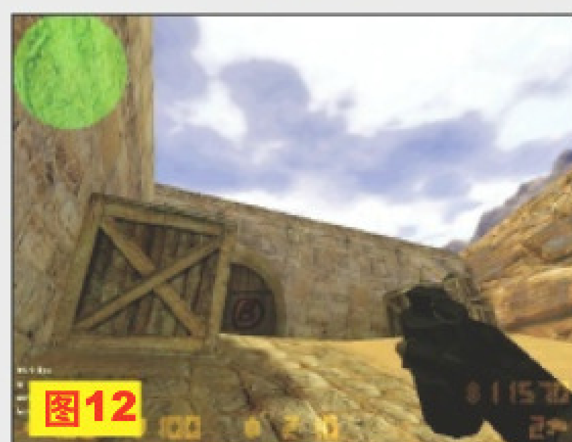

图10


图11


图12

CT方：现在很多CT在防守中门时主要依靠枪支，而手雷在这里发挥的作用实在小之又小。下边让笔者来图解一下准心的位置。如（图13）所示，注意准心的位置，稍靠上一


图13

点，因为雷扔出去后会先向斜上方移动，只要把雷扔到图中圈里就可以把雷反弹到A小道上边去，从而杀伤或者延缓T的行进。不过这个点相对要危险些，因为一旦T方采取透射，就会对CT造成严重打击。

A小道

T方：在确定中门安全以后可以向（图14）圈位置投掷闪光弹。之所以选择这个点是因为现在在小道拐角里搭人梯防守A小道的比较多，而如果把雷扔得太靠里则根本起不到作用，而扔到这里由于反射点位置比较


图14

高，雷会在刚反弹进小道后在空中炸开，并且不会太深入到小道里边。一般情况下HE不要扔在小道这种不知道有没有人的地方，除非你想吓唬对方或者告诉对方你来了。

B区

T方：在单方向行进到B洞里时，由于担心CT从中门进B洞来骚扰，可以选择在（图15）准心位置处扔闪光弹或者HE，这样的话扔出去的闪光弹（或者HE）会在楼梯拐弯处的空中炸开（图16红圈所示位置），而且由于


图15


图16

落点正好在B洞地面水平线以下的位置，所以并不会对T方造成任何干扰。

CT方：火速进入B区后可以先向（图17）中红圈扔烟雾弹，这是一个比较损的招。为什么这么说呢？因为


图17

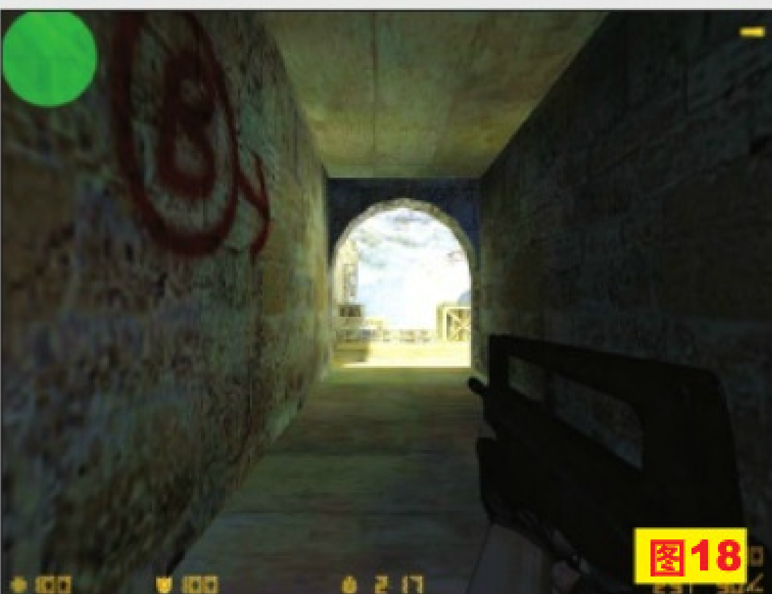

图18


图19

T方一露脸就会先看到B区平台，而这时候B区平台上边只有烟雾，而烟雾除了阻挡视线外另一个用处就是占系统资源，导致fps值下降。要知道，准心的收回速度和fps值有直接关系（fps值越大准心恢复速度越快）。而且从心理上来看，T方一出来先看到烟雾多少会导致注意力不集中，因为CS1.6里密集的烟雾后边很难说清楚有没有敌人（图18）。另一个防守方法是在听到B洞内声响后，拿出手雷（型号随意）向（图19）红圈处砸去，如果是闪光弹就背对着雷然后向B洞口靠近。因为现在的人看到手雷后的第一反应都是转头。还是那句话，没人愿意看着手雷爆炸，而这就给防守队员充足的时间消灭B洞中露脸的敌人。

其他地图简述

de_aztec

CT在走廊附近压制T时，可以采取向（图aztec1）红圈位置投掷闪光弹或者手雷，而爆炸效果就如（图aztec2）所示。如果是闪光弹就可以影响到所有在里边的T，而HE的话会影响到门附近的T。

aztec里其实也有像dust2里B区隔墙扔雷的地方，那就是（图aztec3）所示的位置。笔者用烟雾弹证明了这一点是可以扔过去雷的，如（图aztec4）所示（注：这里最好扔烟雾弹或者闪光弹，因为雷最后


图aztec1


图aztec2

是在空中炸开的，扔HE是炸不到敌人的）。

在CT占领桥头堡或者阻止、延缓T从桥头堡进攻时，大多CT是采取从桥左侧的门中扔雷进来的方法，而在这里扔雷如果稍有失误就会影响到外边的CT。这里最佳的位置是（图aztec5）位置红圈范围，效果如（图aztec6）所示，可以影响到对面桥头堡的T和桥下的T，但由于炸点在桥头堡水平面以下，所以同样不会影响到CT。

de_cbble

中门的手雷弹射点对CT或者T都适用，主要用于杀伤箱子后边的敌人。（图cbble1）所示，如果T占领了A点，阻止CT救援时就可采取这个反弹点，对对面门进行压制。（图cbble2）红圈所示即炸弹落点。


图aztec3


图aztec4


图aztec5


图aztec6


图cbble1


图cbble2


图cbble3


图cbble4

还有CT家前边的斜坡上一个弹射点，这里类似于dust2里CT家的位置，CT到下方以后对（图cbble3）准心位置投掷闪光弹，炸弹最后落点如（图cbble4）红圈所示，那么闪光弹在飞上斜坡后会严重影响到T的正常行进。

bloodstrike

国内二十强地图之一，也是大多数CSer喜欢的火并地图。很多玩家扔雷大多是跑出来后直接扔出手雷，但这样的话手雷很难达到预想的效果，因为手雷会随着移动的方向一点一点地偏移（详见最后"手雷的特殊扔法"），而一个不错的反弹点是（图bloodstrike1）准心位置，向这里扔雷可以把雷反弹到（图bloodstrike2）的位置，跑出去向该点扔雷效果更佳，而这个炸点是大多数玩家在该地图上习惯呆的地方。


图bloodstrike1


图bloodstrike2

此次手雷投掷技巧的探讨就到此结束，希望大家看后有所收获，并提出宝贵意见以共同进步。最后祝大家好好CS，天天扔雷。

附：手雷的特殊扔法

牛顿第二定律（如果一个物体在不受外力的影响下将保持静止或匀速直线运动）想必大家都知道。可能会有朋友问，这该死的定律和心爱的CS有什么关系？但是大家想过没有，如果我们在扔手雷时再给它一个力会怎么样呢？下面解释一下。CS是一款注重真实的游戏，其游戏的物理引擎也非常真实，也就是说牛顿第二定律同样可以运用在CS里。简单地说，就是我们在移动中扔手雷，手雷会保持扔出前的移动轨迹。下边来详细说一下如何操作：找一开阔地带，买一手雷（型号随意），向左（或者右）平移一段距离然后扔出手雷，我们会发现手雷在前进的同时还会和人物一样向左（或者右）移动。这有什么用呢？很简单，可以在不靠近拐角的情况下让手雷更深入飞进拐角里边。

1944年6月6日凌晨，波涛汹涌的英吉利海峡狂风怒吼，浊浪滔天。在这个连海鸥都不愿离巢的时节里，有数十万人正搭乘着军舰、运输机向着欧洲大陆悄悄前进。他们面前是经过德国最有名望的两位元帅打造过的"大西洋壁垒"防线，他们所要攻陷的每一个阵地上都杀机四伏。年轻的士兵们紧张地躲在登陆舰中，倾听着船舱中喇叭中播放基督教、天主教和犹太教牧师们的祈祷词，"孩子们，你们为了主的事业要去杀人，这是为了拯救，天父会宽恕你们杀人的罪并且拯救你们的灵魂……你们中绝大多数的人都会活着回家，但也有些人注定要死去。所有死去的灵魂都会被主的使者接引到天堂，由主赐予得到永生。阿门！"

在一条登陆艇舱门打开的同时，德军的机枪也疯狂扫射起来，前6排的士兵们就那么直挺挺地坐着被打死了，而坐在船尾的幸存者们也都吓得魂不附体。登陆艇开始打横倾覆，美军士兵纷纷跳进海水中。他们数月以来在英国的登陆训练中不包括游泳，现在所有的落水者都只能尽力而为了。很多人还没来得及甩掉身上背着的沉重背包便沉入水底被淹死，水面上也早已浮起了一层尸体……

以上是美军老兵的真实回忆，每一个曾在D日登上法国海滩的幸存者都永远无法忘记的永恒一幕。

■游侠创作室 龙神将

血与火——游戏中的诺曼底

一、最长的一日

诺曼底是法国旧省名，位于法国西北部，面积大约3万多平方公里，人口200多万。诺曼底地区北临英吉利海峡与英伦三岛隔海相望，西部是布列塔尼半岛，平缓的海岸线像只弯弯的臂膀拥抱着湛蓝色的英吉利海峡，又像一条没拉紧的栅栏般掩映着法国的腹地。1944年6月6日，美、英、加、波兰等同盟国的287.65万大军在这里展开了一场永垂史册的登陆作战——诺曼底战役。其规模和惨烈程度前所未有，堪称为20世纪最惨烈恢宏的登陆战役。

参加此次战役的盟军作战部队在9000艘战舰和13 000架各型飞机的掩护下，在诺曼底地区的奎内维尔到奥恩河口之间正面大约80公里宽的海滩上登陆。登陆地域分成5个责任区，由东向西依次为："犹他"（美）、"奥马哈"（美）、"戈尔德"（英）、"朱诺"（加）和"斯沃德"（英、法）；另外美国的第82空降师、第101空降师和英国第6空降师分别在登陆区的东西两侧垂直登陆，策应海上登陆部队。

登陆开始时，德军用于防御的部队大约有9万人。而此时德国空军的优势已丧失殆尽，西线德军只有作战飞机500架，海军曾不可一世的U艇也只剩下100余艘还能执行作战任务。虽然纳粹德国宣称已经建立了一条"大西洋壁垒"，可是这条"坚不可摧"的防线主要建立在纳粹宣传部长戈培尔的嘴上。临危受命的隆美尔元帅用尽全力督工建造，可直到诺曼底登陆时这条大西洋壁垒也没有完工。

在诺曼底战役中的"奥马哈"登陆场实际上只是一块数十米纵深的沙滩，沙滩后面是呈45度～60度的坡地。坡地上长满郁郁葱葱的灌木丛，有几条小道伸向沙滩。在整个诺曼底登陆作战中，发生在这里的战斗最为残酷血腥，历史学家哈里森写道："德国人为进攻的美军准备好了他们在别处从未遇到过的最残忍的地狱。甚至连日本人在硫黄岛、塔瓦拉和贝拉流的防卫，也不能与这里相比。"在D日（D日是美军常用军事术语，和D日同样常用的另一个军语是H小时。这两个字母用来表示特定作战与行动的开始时间。这种表示有两个意义：第一是表示作战时间尚未确定，第二表示行动计划高度保密）那天，美军第5军的第29师和第1师的两个团遭到德军352师的顽强抵抗。双方激战6小时，尸横遍地，血染滩头，美军仅前进10码。最后不得不请求海军对德军阵地实施近



美军在小艇上默默地祈祷着，这一幕在电影中多有表现


惨烈的奥马哈登陆战

射，美军士兵则冒着被自己海军炮火杀伤的危险且战且进，在付出2500人阵亡的代价后才夺下滩头阵地——看过《拯救大兵瑞恩》的读者一定会对发生在这里的惨烈情景记忆犹深。此时，其他4个登陆点的盟军也已巩固了滩头阵地，并在海空军的支援下向纵深发展。盟军领袖艾森豪威尔将D日这一天称为"最长的一天"，因为他统率下的军队在这一天里随时可能被德军击溃消灭，这就是登陆战的风险所在。D日之后盟军进展较为顺利，到了7月18日英军攻占了卡昂西城和美军攻占圣洛城之后，盟军已在西欧大陆上建立起一条从卡昂延伸到圣洛的稳固战线。至此诺曼底登陆彻底成功，盟军也因此具备了解放西欧大陆诸国并一直向柏林进军的基本条件。



登陆成功后的历史照片

二、一言难尽的战争游戏

在2004年诺曼底登陆60周年之际，英国《星期日电讯报》曾做过一项测试。测试对象是1309名10至14岁的学生，测试问题是诺曼底登陆行动的内容。令人震惊的是只有一名学生答案全对，而他是从一部名叫《D-Day》的PC战争游戏中了解到这段历史的，这使历史学家们备感悲哀。事实上这种情况在国内也同样存在，越来越多的青少年是通过影视剧和游戏产品来"认识"历史的。那么那些涉及诺曼底登陆的游戏是否也沾染了国内泛滥成灾的"戏说"风呢？

专业级别的《近距离作战》



《近距离作战V——诺曼底登陆》的2D画面看来尽管简陋，但却表现出了大局上的战略性

《近距离作战》系列是经典的老牌即时战略游戏，它在国内游戏玩家中的口碑极佳。这个游戏中的战斗系统采用了回合/即时双重模式。在战略层面上，游戏以回合制方式进行。当敌对双方的军团在战略地图上的某个区域相遇时，游戏转入战术地图上的即时战斗模式。构成战斗的因素包括双方的兵力，地形，后勤支援等相关要素。相对于那些只提供线性战役的游戏，可谓是里程碑式的进步。

《近距离作战》系列游戏素以高拟真度而著名，包括士兵的"可视距离""有效开火距离"等细节都能细致表现。此外，近距离的单兵、火炮和远距离的军舰等作战单位都能接受玩家的命令。在《近距离作战V——诺曼底登陆》中，玩家在每一场战役中的兵力为3个排（包括12个班），每个班中的士兵都包括：智力、领导力、经验、士气以及体格等属性。这些属性随着参加战斗的次数和时间而增长，它们决定了每个士兵的作战能力——很明显，老兵的作战能力要超过新兵许多。此外，在《近距离作战》中士兵的士气对作战影响极大，如果你的命令会导致低士气单位伤亡的话，他们将会拒绝执行。受到过多伤亡（或者孤立无援又或者没有实际战斗经验）的单位将会脱离火线溃散逃走，这样玩家的阵线经常会变得混乱不堪。任务（Mission）、敌人（Enemy）、地形（Terrain）、军力（Troops）与时间（Time）便构成了一个特殊名词"METT-T"，它概括了美国陆军指挥官在每次训练和演习前都必须详加考虑的5个要素。《近距离作战》中最精粹的一点就是它的"真实感"，也就是对"METT-T"的诠释。在诺曼底海滩上的惨烈作战中，首先要明确自己的任务。例如夺取沙滩控制权，建立一个突破口。在任务确定之后，玩家就可以开始在战术地图上展开手中的兵力：步兵、机枪班、狙击手、侦察队、装甲单位和反坦克炮等等。战斗的胜负取决于战斗结束时你占领的胜利点数量，因此战斗的过程就是配置兵力以及正确移动兵力的过程，夺取并保卫胜利点就是玩家唯一的目标。在玩这个游戏时要极为重视伪装的作用，在确定敌人拥有装甲部队的情况下，假如你把手下的坦克、反坦克火箭和反坦克炮配备在光秃秃的制高点上，那么它们几乎毫无疑问地会在几秒钟内变成一堆废铁——这些武器几乎根本无法伪装，

而电脑的反应出奇地敏捷，你的部队很可能还未开出一炮就全被消灭了……同理，命令刚登陆的步兵一窝蜂地冲向德军堡垒的下场不言而喻：MG42机枪的射速是每分钟1200发，文章开头的那段大屠杀情景立即就会上演！想想看《拯救大兵瑞恩》中的汤姆·汉克斯是怎么处理的？首先利用"镜子"弄清敌人机枪手位置，然后火焰喷射器手在冲锋枪手和机枪手的掩护下上前喷火消灭敌人火力点。在《近距离作战》中也要这样做，用侦察队探明敌情后，派遣反坦克火箭小组上去敲掉敌人，同时也别忘了机枪组的火力掩护！

无可质疑，《近距离作战》是将诺曼底登陆历史在宏观再现上做得最好的游戏。但以上所说的种种特点既是它的优点，同时也是它的缺点：正因为如此繁琐的操作手法和玩家必须具备一定历史及军事素养的要求，使得这款游戏成为"军迷专用产品"。《近距离作战》缺少华丽的画面和快速流畅到一气呵成的战斗过程，这正是它在广大中国玩家中曲高和寡的原因所在。

大众化产品《突袭》

相对于"专业级"的《近距离作战》的曲高和寡，有一款将即时战略要素与历史题材成功结合的"大众化"产品在近几年来大受欢迎——那就是《突袭》系列。从《突袭》诞生的那天起，游戏设计者就吹嘘这款游戏是以最大努力去再现二战战场场景为目标的，这是以往所有游戏设计者所不曾也不敢承诺的。与以往西方游戏的唯武器论不同：这款游戏极为强调人的因素，所有的兵种都有经验值的设定，而各类武器的威力效果也与操作者的经验息息相关。例如远程重炮的命中准确率会根据炮兵的经验值高低而相差悬殊，满经验值的炮手可以做到一击杀敌，零经验值的炮手则往往把炮弹打光也无法摧毁一辆慢腾腾移动的坦克。



《突袭》虽然也是对游戏进行战略地控制，但却很好地表现出登陆战的残酷

在《突袭》系列游戏的单人或多人地图中，关于诺曼底登陆的任务浩若烟海。不过它们大都被设计得大同小异：一阵轰炸机的狂轰滥炸之后，无数条登陆艇向海滩缓缓开来。随着登陆艇抵达沙滩之后，一大堆盟军士兵和坦克（要看地图设定）便蜂拥而出，迎着德军地堡、反坦克炮、远程重炮和坦克装甲车辆射出的炙烈火舌奋勇前进。玩家在这个阶段几乎没有任何操作技巧可言，只能指挥着一拨又一拨的部队前赴后继地向前冲，最多也就是指挥舰炮和空中火力支援一下步兵。这简直就是向绞肉机里添肉的感觉，虽然心痛但也无可奈何——在这时你就真能感觉到"士兵就是阿拉伯数字"这句话的含义了！反过来讲，如果是扮演德军的话，那也就是只有让阵地上的士兵战斗到最后一刻，尽量多地消耗盟军登陆部队的有生力量，苦苦支撑下去，盼望作为援军的装甲部队早日到来。

历史上的诺曼底战役大体上也的确是这样进行的：在整个诺曼底战役中德军损失近50万人，其中有21万人被俘。盟军也付出了伤亡20余万人的代价。在盟军付出重大伤亡占领海滩后，听命于希特勒进行反攻的德军将领狄特里希，将第21装甲师、第SS12党卫队装甲师和李尔装甲教导师全用上，企图将盟军赶下海去。但盟军有强大的空中和海上舰炮的火力支援，德军则什么都没有，很快狄特里希的部队就在遭到惊人的毁灭性打击之后被打退了。在游戏中这点表现得很突出：一群德军坦克夹杂着步兵轰隆隆地向海滩开过来，忽然一阵盟军舰炮齐射或一大堆轰炸机飞过去，紧接着地面上一阵惊天动地的大爆炸，于是一切都不存在了。

总体来说，《突袭》作为一款优秀的二战游戏，对于诺曼底登陆的描述还是较为客观的。当然，这还要看地图编辑者的水平高低。那种登陆战中血肉横飞、惨烈之极的氛围在相当优异的声光效果烘托下被表现得淋漓尽致，《突袭》系列游戏是成功的。

Cospaly的《战地1942》和《荣誉勋章》



这两款游戏都有表现诺曼底登陆的内容，不过对战局的整体模拟就要逊色些了，而是关注于细节和个人的战场感受上。不过，模拟单兵作战的FPS游戏需要表现出的细节实在太多，以目前的技术力量要求达到尽善尽美的地步实在是强人所难。举例来说：在诺曼底的奥马哈沙滩上冲锋的美军士兵，是不可能在中弹后随便找个医疗包治疗一下之后，便可以继续生龙活虎地战斗下去的。此外，游戏中的士兵在战斗中充其量就是能采取直立奔跑、躬身小跑和蹲下、卧倒这几种姿势，而现实中的士兵如果只会这么几手的话就只能变成枪靶子了。事实上连匍匐前进这个简单的动作都分为低姿匍匐前进、高姿匍匐前进、侧身匍匐前进和高姿侧身匍匐前进4种，而在沙滩上躲进一个弹坑时也需要按照自己携带武器和所处位置的不同分为：跃入、跨入、跳入、滚入等几种。在真正的奥马哈海滩上战斗过的那些士兵，面对着敌军的密集火

力进攻时采用的是跃进方法，这是一种在敌火力下迅速通过开阔地时经常采用的运动方法。其要领是：跃进前通过左、右移动（滚动）来迷惑敌人，跃进时迅速收枪，突然跃起前进。在前进时要右手持枪，目视敌方，屈身快跑。跃进的距离、速度应根据敌火力强弱和地形情况而定。地形越开阔，敌火力越猛烈，跃进的距离应越短，速度应越快。每次跃进的距离通常为20～40步。在跃进停止时应迅速隐蔽或卧倒。卧倒时左脚向前一大步，按左小腿的外侧、左手、左肘的顺势卧倒；或右脚向前一大步，左手撑地迅速卧倒，并做好射击准备或继续前进的准备。显然要把这种复杂的战术动作完全模拟出来，不仅程序员会疯掉，连玩家也要先去军训一年再来玩游戏了。

当然，这两款游戏毕竟也对历史做了一定程度的拟真。例如这游戏中重机枪连续射击后会因为过热而无法继续使用的问题，这的确是当时的真实情况。二战时的德军机枪手用一个极简单的办法来解决这个问题：停止射击，更换枪管。在《荣誉勋章》中就有攻略指引说，要利用德军MG42机枪更换枪管的时间差抵近碉堡，用手榴弹解决敌军。事实上直到现在为止，任何武器在经过长时间射击后都会面临过热的问题，但在游戏中这一点就被忽略掉了。除了重机枪之外的所有武器都可以连续射击到弹药用尽为止，殊不知冲锋枪过热的问题比机枪更严重，一般连续射击200发子弹后枪身就已烫得不能碰了——我国国产的54式冲锋枪之所以要采用木制握柄，就是为了防止出现烫伤射手的情况。



同样是登陆战，与《荣誉勋章》相比，《战地 1942》更强调合作




《荣誉勋章》再现了《拯救大兵瑞恩》中登陆战的场景

普通玩家是不会注意到这些细节问题的，因为他们玩游戏时的心情与看电影时没什么不同——毕竟随时会丧命的并不是他们自己。如果握着一支MP40或汤姆逊冲锋枪竟不能不停扫射的话，那么玩这个游戏的玩家一定会斥责此游戏质量低劣，毫无乐趣。因此《战地 1942》《荣誉勋章》《使命召唤》《战火兄弟连》等FPS游戏就变成一场二战Cospaly的盛会了，玩家们在屏幕上个个都是英雄好汉，大家通过简单的左右腾挪来消灭AI低下的敌人，并为此而热血沸腾。这绝不能说是游戏设计者的失败，因为玩家们要的就是这种“实战”的感觉。当《战地 1942》中出现用坦克炮轰下战斗机的场景时，能感到悲哀的就只有那些为数极少的军迷玩家了吧？

玩家兄弟连

在《兄弟连》的最后一集中，投降的德国将军对自己的手下讲道：“这是一场漫长而艰苦的战争。你们为自己的国家勇敢而骄傲地战斗。你们共用壕沟、相互依靠、并肩进退，结成了只有在战斗中才有的兄弟情谊。你们同生共死，齐赴患难。能和你们一起战斗，我感到自豪。你们值得拥有和平和幸福。”以游戏玩家的眼光来看，这段话用在自己身上也并不为过：这是一场漫长而艰苦的游戏。你们为自己的小组勇敢而骄傲地战斗。你们共用服务器、互相通报、决不作弊，结成了只有在玩家中才有的兄弟情谊。你们同生共死，齐赴患难。能和你们一起游戏，我感到自豪。你们值得拥有和平和幸福——但这些只能持续到下次联机游戏开始之前。



《兄弟连》海报


如今的诺曼底海滩风光秀美，硝烟不再

我们在游戏中感受到的血与火，看来一切都不用太较真儿了。

锁妖塔（下）

蜀山派围歼锁妖塔中妖怪的战斗开始了。人和妖，不是你死就是我亡，这是一场没有第三个结局的战斗……

■北京 唐缺

6锁妖塔内机关密布、道路复杂，初来者往往容易迷失方向，从此在一层到十层之间不停地徘徊。好在被关进塔内之后无事可做，就算一直游荡下去也没关系。

血影第一次迷路的时候，还只有五岁。那时候他追逐着一只弱小的千杯不醉，由二层至三层、由三层至四层，到后来踩过了无数机关法阵，也不知自己到了哪里。最后千杯不醉穿过一道暗门消失了，血影才发现已忘记了回去的路。

年幼的血妖顾盼四周，意识到自己迷失在了庞大而阴暗的迷宫中。在妖邪的气息中，在化妖水的刺鼻腥臭中，在若有若无的号哭悲鸣中，在一阵阵仿佛不怀好意的低沉笑语中，极度的恐惧感击中了血影的心。他想要放声大哭，却陡然意识到，哭声会招来强大的妖怪，为了某些愚蠢的妖怪笃信不疑的传说：只要吞吃1000只妖，便可离开锁妖塔。

血影于是找到一处没有光亮的角落，把自己小小的身躯蜷成一团藏进阴影中。在他的身前，无数妖怪交替着掠过，肥硕的、瘦骨嶙峋的，飞行的、滚动的——好在都没有谁注意到他。他不知自己究竟呆了多久：一个时辰？一天？一年？总之，血影第一次感悟到，没有什么比充满绝望的等待更恐怖、更漫长了。

等啊等啊，最后等到了那只被他追杀的千杯不醉，还有这家伙领来助阵的一大群同伙。当先的一个菜刀婆婆手里拎着几乎和血影身躯一样大的菜刀。刀锋上闪出幽蓝的光芒，垂涎三尺地打量着血影。

血影终于抑制不住自己的眼泪，他稚嫩的哭声在锁妖塔巨大的空间中回荡，在坚硬的塔壁上撞来碰去，逐渐变得微弱。菜刀婆婆毫不怜悯，慢慢挪到了他的身前，高举起大菜刀。就在血影闭上双眼，痛苦等待着死亡来临的时刻，他忽然听到一声短促的惨叫，随即感觉到有灼热而腥臭的液体洒到自己身上。他睁开眼，正看见菜刀婆婆的头颅旋转着跌落地上，血珠飞散溅开，而周围的小妖们则在拼命逃窜。

随即他看到了母亲。母亲一言不发，领着他轻车熟路地回到了第二层。是夜，血影在睡梦中听到母亲低低的哭泣声。他感到母亲的手轻轻抚摸着自己的肩膀，喃喃自语："要是你爹还在的话……"

血影渐渐长大，渐渐熟悉了锁妖塔内的路径。虽然作为血妖，他的功力还很浅，但如菜刀婆婆一类的小妖已经不敢招惹他了。

一百岁之后，血影开始厌倦了锁妖塔一成不变的死沉气氛，而母亲也逐渐开始衰老。母亲说，本来按她的年龄，还远未到死期，但被捉她的蜀山弟子刺破了沉血珠，妖气大损，所以她不得不早早堕入轮回。

后来血影便喜欢来到塔的最高层，从出口处仰望上方那一小片八卦形状的天空。锁妖塔的顶层有一处缺口，看上去空空荡荡，却由蜀山最奥妙的法术所封闭，只能进不能出。血影尝试过一次，险些当场丧命，从此不再冒险，只是呆呆坐在那里，看着故去的母亲向他描述过的日月星辰、浮云微风。偶尔，有一两只不知名的鸟竟会从那与天同高的塔顶掠过，令血影惊奇万分。

除尘笑话血影，说他是坐井观天。但血影原本并不明白这个成语的含义，听了也不生气。坐井观天的时候，间或有妖被从外面投入塔中，显然都是为蜀山弟子所擒。被扔进来的妖个个垂头丧气、咬牙切齿，立誓要冲破锁妖塔的禁锢，重返人间。但岁月不断流逝，妖们却始终无一能如愿以偿。

除尘意味深长地说，他刚被捉进锁妖塔时，几乎每日都有新妖被投入，但最近数百年，这个频率越来越低，有时一个月都听不见新来者的抱怨声。

有时候，血影的脑子里会生起奇怪的念头。母亲总是固执地说，父亲不会死，父亲会想办法打破锁妖塔——直到她临死的那一刻，仍然执着地念着这几句话。但会不会有一天，父亲也被蜀山弟子捉进

来？如果父子二人在这样的地方相会，彼此会认出对方吗？

这时候，已经很少有谁相信吞吃一千个妖怪就可以出塔的谎言了。在一潭死水中，妖们不甘寂寞，也都开始盘算如何才能想办法破塔而出。但这个计划早在锁妖塔建立之初便已存在，虽历经千年，仍然没有谁能拿出一个好主意来。这锁妖塔中遍布的化妖水，倒是随着时光的推移而逐渐威力减弱。但群妖即便是力量半分未失，只怕也没有能力冲出塔的禁锢。

刑天的出现才改变了这一局面。据和刑天一同被抓进来的小妖说，蜀山派掌门亲自出手和几位长老布阵合攻，才勉强胜了刑天一招。小妖们说得活灵活现，众妖不由得不信。何况，刑天的相貌本就显得与众不同：他没有头，用双乳作眼睛，肚脐作嘴巴，双手始终紧紧地握着战斧和盾牌。

小妖们还说，刑天本来是天上的大神，因为和天神作战，才被贬入妖界，但他的法力并未完全消失。这也应当是实话，因为只有刑天才能进入到锁妖塔底层，而不担心被强烈的化妖水炼化。

刑天轻而易举地取代了昔日天妖皇的地位，独自进入到底层，声称要把溶化在化妖水中的妖力提炼出来。他说，如果拥有了化妖水中的妖力，也许就有办法击碎锁妖塔，找到克制蜀山派的方法。

血影对此兴趣不大，他仍然只是孤独地坐在最顶层，手里抱着母亲的骸骨，仰望着头顶的天空。刑天已经在底层呆了两百年，却始终未见出来。

7 凌风来到第二层时，长空已经死去。当他用御剑术驱赶开一群吸取尸体精气的报凶之后，在地上发现了长空的尸体。长空面色蜡黄，皮肤隐隐透出败絮一般的灰青色，这是被报凶吸走了精元的后果。

凌风看着师兄的尸体，想起初到蜀山之时，他曾带着自己去看锁妖塔，并且自豪地说："锁妖塔是蜀山的象征。"

而如今，长空倒在了这象征里。

云松则率领着几名高级弟子和一群三人首缠斗在一起。三人首的三张石质面孔上，分别带着人类的喜、怒、哀，普通弟子无法抵抗那种震慑力。

凌风看了一会儿，只觉得头脑晕眩，无形中已经受到三人首的感染，慌忙默念冰心诀，镇定心神。他把视线移开，仔细观察战局，发现蜀山派已经占得了上风。五位长老毕竟修为深厚，率领着众弟子组成大剑阵，将群妖分割成散兵游勇。

此时整个第二层都弥漫着一股浓重的血腥味，将每一个人都牢牢地笼罩其中。兵器的碰撞声，战斗者的喘息声、呼喝声，垂死者的呻吟声交织在一起，令人喘不过气来。

凌风精神一振，为长空报仇的怒火也在胸中点燃。他持剑杀入战团，和一只血妖激战在一处。那血妖似乎修为未深，并不难对付。

凌风运剑如风，连连攻向血妖的要害。不知何故，那血妖似乎显得真气不纯，有些脚步蹒跚，出招也轻飘飘的缺乏力度。他于是改变策略，专攻对手下盘，终于一剑刺伤了血妖的右腿，血妖倒在地上。

凌风抢上一步，正准备一剑取了对方性命，却见那血妖坐在地上，并不挣扎，只是静静地看着他。凌风恍然从血妖眼中看出了一阵浓浓的嘲讽意味，那眼神似曾相识，心中不由得一震，剑尖竟然送不下去。

8 群妖终于被无可奈何地逼到了第二层。再往下，底层的化妖水力量太强，除了刑天，谁都禁受不起，只能殊死一战了。

血影和一名蜀山弟子交手，感觉对方的武艺平平，应该不是自己的对手。但不知为何，自己的灵力始终不能发挥出来，脚步也虚浮无力。一直到被击倒在地，他才明白过来，一定是除尘给他的那颗还神丹之故。人类的药品，看来还是不能用在妖身上，竟然就这样自己打败了自己，血影想。他的嘴角不由得浮现出自嘲的笑容，一时间竟忘了死亡将至。

但奇怪的是，那蜀山弟子却迟迟没有送上最后一击。正在此时，锁妖塔的底层发出了一阵巨大的声响；随即，出口被打开，一个身影钻了出来。

群妖循声望去，齐声欢呼起来，"刑天！刑天！"

那是一直在底层修炼的刑天。他手中的战斧一挥，一股强大的气势即成旋风，卷向了五位长老。长老们合力一击，挡住了刑天的进攻，双方都知道了对方的厉害。

只见蜀山长老们迅速发出号令，弟子们暂时退回到了第三层；群妖有了喘息的机会，刑天也不下令追赶。

眼见敌人已经走空了，尸堆中却突然站起一名蜀山弟子，摇摇摆摆地向众妖走过来。大家正准备动手，一名蛇女出言阻止，"这是我方才擒获的傀儡，故意让他装死的。可以问问他，蜀山派为什么会打破门规，举派进入锁妖塔。"

那弟子的脸上现出极度痛苦的表情，肌肉扭曲，似乎是在反抗蛇女的控制。但最终，他还是断断续续地说道："我们要……毁……毁了锁妖塔！"

9 "师父，我们为什么要毁了锁妖塔？"凌风终于无法按捺自己的疑问。此刻，蜀山弟子已经伤亡过半，而长空的尸身还在二层没能抢回。现在，锁妖塔的每一层都有蜀山弟子的血。蜀山派付出如此代价，为的却是毁掉蜀山派的骄傲，这让凌风无论如何也想不明白。

苍微看着凌风，过了半晌才回答："锁妖塔的建立，本是为了维持六界的平衡，使人与妖都有平等生存的机会。而担负起与妖抗争使命的人，正是我蜀山派。创派之初，我蜀山弟子以天下为己任，仗剑行游天下，斩妖除魔，所向披靡。那时候，几乎每一天，都会有新的妖孽被收

服，投入锁妖塔中。可以说，锁妖塔就是蜀山派的象征。当蜀山弟子站在妖孽面前，报出自己的名号时，胆小的妖孽都会吓得浑身发抖。‘蜀山弟子’这四个字，就是最大的荣光。锁妖塔的建立，不光依赖于人力，其中还蕴含有天帝的神力。因此，凡被投入锁妖塔的妖孽，都无法从塔内脱困而出，而遍布其间的化妖水也会慢慢消减妖的功力，使他们炼化后成为鬼，重入轮回之中。正因为如此，普天下的妖孽无不对锁妖塔恨之入骨。创派以来，屡屡有凶悍的妖魔来到蜀山，妄图摧毁锁妖塔，但都以失败告终。事实上，锁妖塔的确具备令靠近的妖气减弱的能力。所以，时间长了，妖孽渐渐对蜀山避而远之，很少有上门挑衅的了。

但蜀山弟子却开始对锁妖塔产生了依赖。过去，他们总是主动下山，四海云游，搜索着为祸人间的妖物，将它们擒入锁妖塔中囚禁。但慢慢地，弟子们开始满足于蜀山本身的荣耀。在他们眼中，不再是剑客为蜀山争得荣誉，而是蜀山为剑客带来光环。于是，蜀山弟子们渐渐变得不思进取，只是守在锁妖塔旁边，以为自己这样就尽到了责任。

当四百年前锁妖塔被毁之后，蜀山经历了一次艰难的重建。锁妖塔重新屹立起来，蜀山门人四处奔波，捉拿逃走的妖物。那一段时间，蜀山弟子与妖魔的战斗堪称惨烈。在锁妖塔重建之前，也有大批妖邪来到蜀山，意图灭亡我派。

令人意想不到的是，这场劫难没有坚定蜀山门人降妖的决心，却反而使他们更加怀念拥有锁妖塔的时光。此后，当新的锁妖塔树立起来后，许多弟子不愿再下山除妖，而只是把自己放在锁妖塔的庇护下。

四百年之后，蜀山派已不像四百年前那样充满热血与慈悲之心。与其这样庸碌下去，不如将锁妖塔毁掉，让人们失去无奈的荫庇。

前段时日，我感觉到锁妖塔内出现了一股异乎寻常的妖气，显然是其中有妖在修炼。若等他练成之后破塔而出，只怕蜀山上下无一敌手。于是我们几位长老商量之后，决定借此机会入塔，一来消灭妖孽，二来从底层毁掉锁妖塔。”

10

“毁灭锁妖塔？”群妖都觉得不可思议。锁妖塔乃蜀山派镇山之宝，蜀山派怎么会想到去毁灭它。

“早知道这样，我们就不和他们打了！”一个冰晶女叫道，“他们是设计锁妖塔的人，自然能找到办法毁灭，我们不就都可以出去了吗？”

“那样的话，他们的计谋就得逞了。”刑天淡淡地说，从肚脐里传出来的声音难免有些怪异，“这些人类倒也没有蠢到家，也看出了我们只有在锁妖塔内才会团结，所以想要摧毁它。我不会让他们如愿的。”

群妖更为诧异，都看向刑天。刑天说道：“许多年前，我也一直以为锁妖塔禁锢了无数妖民，罪大恶极，理应铲平。我曾经数次联合了其他道友前往蜀山，可惜都被击败了。上一座锁妖塔被毁灭的时候，我很高兴，以为从此将是妖界大放光彩的时刻，但我错了。此后的近百年中，我见到的是妖族之间的相互杀伐。如果说，在锁妖塔中，我们自相残杀的原因是受到了谎言的欺骗；那么脱离锁妖塔之后，仍然无休止的战斗，则是妖族本性的体现。世上的禽兽草木皆可修炼成妖，始终都有着弱肉强食的传统。我们妖族，在人类眼中是邪恶的异类，总是与人为敌，但同时又总是与自己人为敌。正因为如此，虽然我们有着高强的法力，却总是被人类压制欺凌。

以我的妖力，原本是不会轻易被蜀山弟子捉入锁妖塔的。但当时我正好和一群妖怪作战结束，功力大损，这才不幸落败。这些年来，我把自己关在锁妖塔最底层，就是想思考我们妖族的命运。

我发现，在锁妖塔之中，妖族的相互争斗反而减少了许多，大概是因为关在其中的族类都只关心一件事情——如何从塔中脱困。而倘若我们都被放出去的话，恐怕很快就会反目成仇，不等蜀山派动手，自己就先把同类杀得差不多了。

另外，倘若没有锁妖塔的存在，蜀山派在擒拿你们的时候，下手必然不会容情。因此，不管你们愿不愿意承认，你们当中的许多能够保全自己的性命，还必须要感谢锁妖塔。

当然，我们迟早是要走出锁妖塔的，不可能在这里无穷无尽地呆下去。然而，在我想到一个能够真正团结妖族的计策之前，我们还不能离开这里。现在，只有锁妖塔才能保存我们的实力。等待吧，耐心等待吧，终有一天，我们会凭借自己的力量离开锁妖塔，摧毁人间。”

11

苍微看着自己弟子们，轻叹一声，说道：“下去吧！”

凌风紧紧握住长剑，跟随着师兄们向第二层的入口走去。心中对锁妖塔的美好记忆，就这样被打上了一个死结。

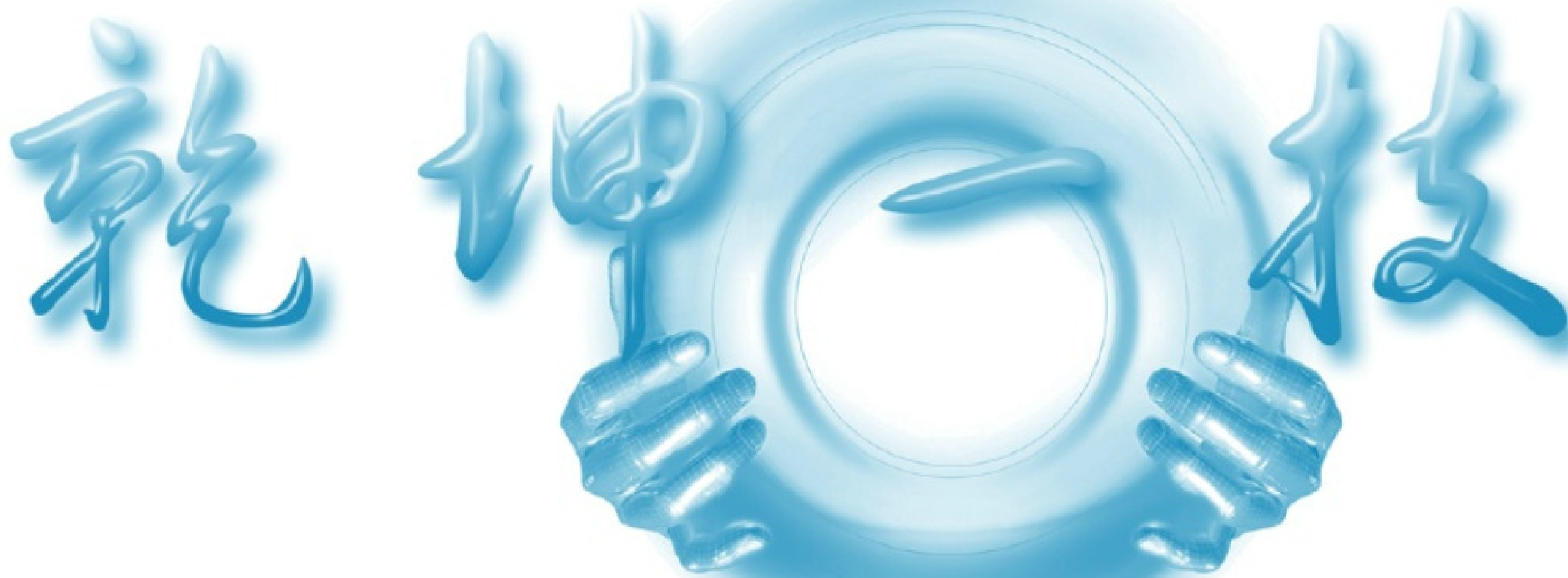
12

“他们快来了”，刑天平静地说，“准备迎战吧。”

血影挣扎着站起身来，回头还想要去寻找母亲的尸骨。不过他很快觉得，就算找到了，也没有什么意义了。

（完）





“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《极度深寒》《洛克人X8》

《席德梅尔的海盗》高级战斗心得

■北京 天狐

要当一个天下第一的海盗，没有一艘好船怎么行。有人说选艘跑得快的小船就可以了，这个说法大错特错。难度低时这样选没问题，但难度提升到一定程度以后电脑操纵的船就比较聪明了，这时选小船很容易被干掉，而且单挑胜利的机会也不大——人数太少不可能倚多取胜（高难度电脑比剑强，取胜很困难，一般都是倚多取胜）。很多时候都是靠大船炮多轰垮敌人（我曾在最高难度下用小船惨被电脑一炮轰沉），有时可把电脑轰到举白旗，这个时候如果是完成找人任务的话上船还会单挑。不要慌着上船，继续用1号炮轰，直到船上只有一个人为止，这样单挑时只要打一下电脑就会投降了。最好的船是主力战舰（Ship of the Line）——48门炮，速度快，满员300人，升级3层床后可到450人！不管是对轰还是单挑都不吃亏。不过这个船很难出现，我通关五六次，只在第3个难度中选1680年剧本时看到过一次，而且还是在游戏开始不久时。如果见不到主力战舰的话就去抢大型护卫舰（Large Frigate）吧，这个是必定出现的，十大海盗中排第1的用的就是它——40门炮，快速，满员250人，最大375人。一般战斗时最好用7号链球炮破坏船帆，这样一是不会损失货物和炮，也不会将船轰爆炸，二来只要帆破坏到100%一般电脑就投降，可随便处置了，这样可获取最大的利润。船不要卖光，一般我会留下6艘旗舰帆船（Flag Galleon）（100吨）和战斗帆船（War Galleon）（90吨）来运送补给。这两种船可通过完成解救亲人任务很方便地完成（一共有4艘旗舰帆船，16艘战斗帆船），而且还是升满级的。那8个特殊人物也非常关键，建议只要有消息就去抢人，不要管是哪个国家的船。

战斗是游戏的重头戏。海战时可离对方远一点，这样可方便地躲避飞来的炮弹。有人说离远了打不中，没关系，我们炮多，在开炮的同时转向，这样可将炮弹洒到很大的一片区域（还可避免自己火力太强将敌船轰沉，这可都是钱哪）。打到敌人没有炮，想怎么蹂躏敌人都可以了。要是敌人一开始就往自己的船上冲，就换7号炮来两下，敌人船帆一垮马上就会举白旗投降了。单挑的话没有什么好说的，低难度时电脑非常愚笨，怎么赢都行，高难度（第4、5难度）时就要好好练习一下防守了，防守反击才是王道啊。攻城就更简单了，人多就是老大，谁人多谁赢。还有一点要注意，就是Officer的攻击力很强，要好好使用，从敌人侧面、背后攻击可取得双倍杀伤。如果目标人太多的话就去找附近的海盗或印第安人帮忙，等他们打过了再上。

《三国群英传Ⅴ》必胜神兽战法

■广西 逍云龙

《三国群英传Ⅴ》中最BT的对手就是5只神兽了，下面介绍一下我打神兽胜算很高的几点心得。

1.派出要有5位己方超强的武将，装备高级的武器和道具（废话了一点，不会有人派几个面人去挑战神兽吧？）。

2.把5位将领分为3组。第1组1名，放在阵列最后。这个武将很重要，必须有“风龙舞天”的武将技，是为了消灭铁人用的。此外要有军师技“杀气骤升”、“快速集气”，带一队长弓兵，建议装备坐骑青牛和最好的扇类武器。

第2组2名，在阵列中间，必须有“日月并行”的组合技。建议装备倚天、青牛。

第3组2名，这是最重要的，必须要有熟练的必杀技能，最好用剑。这一组必须要有“剑无敌”或“剑无量”的技能，这一组就是战斗的主力，用技能加强威力，还附加吸血，出必杀吸时吸的血特别多，建议装备倚天和最强坐骑，最好有青囊书。

打法是先以兵缠住敌人，第2组将领不断地放“日月并行”。等到兵快死光后，把弓兵调上来，把第3组人拉到一起再战神兽，先用“剑无敌”，得到气就放“日月并行”。只要打好消耗战，绝对胜算极高。

《三国群英传Ⅴ》屈死敌人法

■北京 小Vai

《三国群英传Ⅴ》中，利用程序上的一些小Bug可起到战斗中轻松屈死敌人的效果。只要你的武将有技力可发动武将技，这时你选中准备要发射的武将技但先别点“确定”，在底下的小地图上把光标移到敌人附近，反正离你武将远远的就是了，然后再点“确定”使用武将技。随着技能的使出，光标会自动移向你自己武将以出现技能使用的画面，这时用光标反向移动，“撑抵”住整个大屏幕往你武将这边移，光标速度会慢下来，快到达自己武将时就可撑住屏幕不动了，这时你发现卡住了武将技的施展（卡住状态出现后鼠标别动，不然武将技就发出去了），这时你的武将处于无敌状态，不管是跟吕布还是仙人、神兽单挑都不死，1个人对1000人都没问题！只是胜利花费的时间比较长罢了。

《呼啸战神Ⅲ》中的几个小技巧

■广东 刘欣怡

在《呼啸战神Ⅲ》中，除英雄外最重要的单位就是英雄的随从了。但随从的升级却很困难——杀死1个敌人只加1点经验，但你又不可能把所有敌人让1个单位杀吧。本人总结出了解决的3个方法。

1.一些任务里有友军，虽然在战斗中这些“废物”能帮你的实在是少之又少，但他们有另外一个作用——当靶子！你的随从杀死友军可加随从的经验，而且杀死友军英雄还可得道具！另外杀死友军时还可同时增加你的英雄的经验，使英雄升级。而且他们不会反抗……在你胜利在望时就去把友军全部干掉吧！

2.在你用不死族或黑暗矮人族时可造一种单位——阴影（或死灵），他们的特殊能力是在杀死敌人单位时可吸取敌人单位的经验。我有一次造了几十名阴影杀入敌人基地，全歼敌人，还杀死了一名22级的敌人英雄——毕竟好汉不敌人多。打完之后，我发现一名阴影的经验居然达到了大约8000（杀死敌人英雄吸取了经验），等级为20（权威），生命475，伤害88！我把他提升为随从，几乎无敌。

3.在一些地图里有生物巢穴，可生产出一群生物来满地图乱逛。派一名随从守在旁边，出来一个杀一个！但要注意别让随从被杀死了。

另外，在胜利条件为重击行动（30分钟中尽可能杀死敌军单位）时，生物巢穴也可利用——全军守在生物巢穴旁边，出来一个杀一个因为杀死这些生物也能增加杀敌数量。这样不就稳赢了？

有兴趣的朋友可试试这些方法！

《海洋公园大亨2》游戏心得

■江苏 芮超

《海洋公园大亨2》是一款建设海洋公园的模拟类游戏，怎样才能做一个称职的园长呢？本人有以下的心得体会！

游乐设施的建设

游乐设施分为两大类：展览设施和娱乐设施。在游戏初期资金不是很充裕时可拣一些费用较少的建设，但这两大类的游乐设施必须都建一些，因为游客的兴趣各不相同，有的喜欢参观海洋生物，有的则喜欢玩娱乐设施，这样就可满足不同游客的需要，避免游客心生抱怨了。在手上的资金充足后就可考虑建海豚表演馆、海狮表演馆或过山车等深受游客喜爱又能替你赚大钱的游乐项目了。不过有一点需要注意，这些游乐项目都有一个“上座率”的问题，就是当游客的上座率达到多少时开始表演，系统默认的是50%，这是一个非常不合理的设定，如果你都按照50%的上座率开始表演必定会亏死，我建议大家将这个上座率设定在80%左右，低了你没赚头，高了又会使游客等待太长的时间。由于海豚表演馆这类的游乐设施非常受游客的欢迎同时又是你的主要资金来源，所以你可将这些设施的门票在系统默认的基础上上调20%，再高的话就会影响客流量了。游乐设施也不是一下子全都出现在选单当中，它需要你的研究部门不断地研究才行，研究新游乐设施可是非常消耗金钱的，建议在初期时将研究费用节省下来用于公园的建设，等到了中后期游乐设施不够用或资金充足时再加大研究的力度也不迟。

员工的雇佣

首先建一座员工办公室，4种可雇佣员工中饲养员和兽医是最重要的，你的动物快乐与否就全看他们的表现了，所以请雇佣足够数量的饲养员和兽医来照顾你的动物们。这样还不够，在每座展览馆里都有一个“动物照顾等级”的选项，初始是50%，这种照顾等级是无法使动物们快乐的，请将它上调至100%，虽然会增加照顾的经费，但多花这一点小钱还是值得的。维修工和清洁工的重要性虽然小一些，但也是必不可少的，保证游乐设施的正常运转和公园的整洁也是非常重要的。随着公园面积的不断扩大，一座办公室是远远不够了，请多修建一些，一来可保证员工平均地分布在园中，照顾游客和动物，二来办公室也是员工的休息场所，但员工的积极性降到0时可在办公室中休息一下以恢复积极性，多几座办公室也有助于员工积极性的恢复。

满足游客的需要

在游戏的进程里游客随时都会有自己的想法，并且会在该游客的头顶以图形表示出来，比如出现一只海豚的图形，说明该游客想看海豚表演，出现礼物的图形则是该游客想买一件纪念品带回家。总之游客会出现许多的个人想法，这就需要身为园长的你时时注意游客的想法并尽可能地满足他们。

这半个月时间出了不少热门游戏的补丁，限于版面，精选了一些大作的补丁。本期主打推荐《真·三国无双3》的配套补丁第4版，其余的补丁也都很出色，不赘述了。

■游侠补丁网 水寒



《真·三国无双3》（日文PC版）补丁第4版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/353cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Shin Sangokumusou 3.exe文件和SaveFix.LEP复制到游戏安装目录。请每次都执行Shin Sangokumusou 3.exe进入游戏。

补丁效果：可顺利进行游戏。目前为第4版，已经解决了存档问题并且再次修正了Bug。esap和mycrack将持续修正更新本补丁。（感谢游侠会员esap和mycrack共同提供游侠首发）

《真·三国无双3》（日文PC版）游戏设置文件简繁体中文汉化第2版



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/353configcn.zip

使用方法：直接执行压缩包内对应语言版本的文件进行游戏设置即可。

补丁效果：汉化版的游戏设置文件。（感谢游侠会员zhangmdk原创制作）



《真·三国无双3》（日文PC版）全武将道具修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/353alledit.zip

使用方法：先启动游戏，再执行修改器，按“修改”按钮即可。

补丁效果：可进行全武将道具修改。（感谢游侠会员kobe620制作）

《席德梅尔的海盗》繁体中文版补丁（Sid Meiers Pirates）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/SMPMINIcd.zip

使用方法：步骤较繁锁，详见压缩包内Ali213.txt的说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠论坛版主poseden制作）



《席德梅尔的海盗》官方繁体中文汉化包（Sid Meiers Pirates）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/SMPE2CHT.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版，汉化后建议使用上面介绍的配套补丁。（游侠论坛版主poseden根据官方繁体中文版制作）

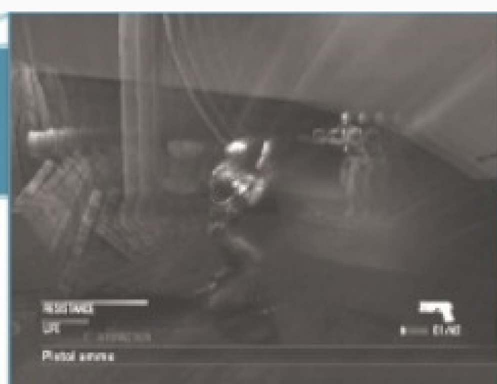
《潜龙谍影2》官方汉化加游侠修正二合一简体中文汉化包v1.0版（Metal Gear Solid 2）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/mgs2cn.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：游侠“文章”汉化组根据官方简体中文版进行全面修正。鉴于原始官方中文版中有很多翻译错误，因此本汉化包还将不断修正升级。任意英文版本可直接转换为完美简体中文版，且游戏时无需放入光盘。



《极度深寒》完美修正补丁（Cold Fear）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/ColdFearcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘

《毁灭战士3——邪魔复苏》完美修正补丁（Doom 3：Resurrection of Evil）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Doom3rcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

亚历山大大帝
Alexander

进行游戏时按下回车键，输入以下秘技即可得到相应效果：

Viewall：显示地图

Babki：获得50 000资源

Victory：本关胜利

《海商王2》修改轮船法
Port Rotale 2

修改前提是：

1.有一个船长

2.一个船队里只有一艘船

步骤：

1.雇佣水手，查水手的地址（GM8、金山修改器都可以），一般能查到2个地址；

2.从第一个地址往前3个字节，格式是xx 01 00 yy。其中，xx是船类型代码，yy是你查到的水手地址。

3.修改xx，这样就能全部修改成蒸汽船。

代码是从00开始，一直到10（16进制），不要改为11哦，不然会死机的。蒸汽船代码是10，这样你还能得到游戏里无法买到的各国战舰。其他船只的代码如下：

08：三帆快速战舰

09：轻武虾军事快艇

0A：三帆军事战舰

0B：大帆船

0C：大型商用帆船

0D：轻型帆船

0E：战争用大帆船

0F：重型战争用大帆船

10：多出的船只（蒸汽轮船）

小艇的代码是00

另：修改后游戏画面里还是原来船只的形状，不过状态窗口里是蒸汽船。解决办法是2个船队之间互相传送，或者船队加入新的船，游戏画面里的船就会变成蒸汽船的外形了。

《信徒2——精灵的崛起》秘技
Disciples2：Rise of the Elves

在游戏中按回车，输入以下密码后再回车即可生效：

moneyfornothing：魔法值和金钱都达到9 999的上限

borntorun：移动点数设为全满

help!：生命值全满

wearethechampions：赢得任务

loser：任务失败

herecomesthesun：开启所有地图

paintitblack：隐藏看不见的地图

anotherbrickinthewall：允许在首都再次建设

givepeaceachance：与所有民族和平共处

badtothebone：与所有民族宣战

cometogether：与所有民族结盟

jump：所有成员的XP设成下一级别

stairwaytoheaven：为所有成员立即升级

lifeisacarnival：召唤亡灵

allalongthewatchtower：查看敌人信息

《侠盗猎车手——罪恶都市》车属性修改
Grand Theft Auto：Vice City

对车属性的修改主要集中在Handling文件中。

用记事本打开这个文件，你会看到里面密密麻麻的车名和跟在后面的性能参数。

举个例子：

SABRETUR 5300.0 1.5 4.0 2.1 0.0 0.2 -0.80 70 1.35 0.84 0.52 4 350.0 45.0 4 P 6.1 0.52 0 33.0 1.3 0.08 0.3 -0.55 145000 0.30 -0.23 0.5 0.4080031 1

其中，“SABRETUR”是车的名字（这辆车是用秘技Gettherefast调出来的那辆），后面跟着的数字和字母都是车的性能参数。

第1项是车身重量。

第2～4项，是车的尺寸（X、Y、Z），如果不结合Coll文件的修改，光改这里没有效果。

第5～7项，是车的重心位置（X、Y、Z），把Z调节成负数可以提高车的稳定性，车不容易翻。

第8项是车掉到水里后，下沉的深度。

第9项是车的抓地力，数字越大，抓地力越强。

第10项是转向时的侧向附着力。

第11项是车的稳定性，设定在0.5以上时，数值越大，车甩尾越厉害；0.5以下，数值越小，越不容易甩尾。

第12项不太确定，修改后没有看出明显效果。

第13～14项，分别是车的速度上限和加速能力。注意，这两项的修改要结合车身重量，只改这两项车速度提升不了多少，要同时加大车身重量才有效。

第15项是车的驱动形式（F、R、4）分别是前、后、4驱。

第16项是车的动力形式（汽油、柴油、电）。

第17～18项是刹车。

第19项是ABS（0/1：没有/有）。

第20项是车的转向角，建议不要改得太大，要结合第10项协调修改。

第21～22项是减震力度。

第23项是座位偏离中心的距离。

第24项是车的受创损害，前面加个负号就可以让你的车撞不坏（外表破损还是存在，只是车撞得再烂也不会着火）。

第25项是车的价格。

第26项是悬挂系统的上限。

第27项是悬挂系统的下限，它决定了车底盘的高低。

再往后涉及到车身属性，如果不改车辆MOD的话，建议不要改，否则容易出问题。

只单纯地修改一两组参数，永远修改不出出色的车。在提高速度的同时，车的悬挂、减震、抓地力等全都要修改，否则你的车只能跑直线，转向的时候就不一定飞到哪儿去了。提醒诸位，做任何修改前，别忘了备份原文件。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第七期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

虚拟财产是否属于财产范畴

当网络游戏已经成为一项普遍的娱乐方式，为众多年轻人所看重时，“虚拟财产是否属于财产”的讨论也成为社会以及法律界的热点。今天，狂热的网游玩家花几万元收购极品装备已经不是新闻，随之而来的是不绝于耳的网游帐号和虚拟装备被盗事件，公安机关受理的此类案件近年来成倍增长。由于法律上缺乏相应的规定、取证有难度以及网游运营商往往不愿意提供合作，得到宣判的虚拟装备被盗案只是凤毛麟角。有人引述法律上对“财产”的定义，认为虚拟财产符合“财产”的必备条件；也有人认为，虚拟财产是在游戏过程中积累起来的，如果离开具体的游戏环境，其本身没有任何经济意义，它只是表现出来的一组数据而已。关于虚拟财产这个历久弥新的话题，各位网友们怎么看呢？

网友发言

正方：虚拟财产也是财产！

新浪网友 解决悖论

说个简单的公式吧！虚拟财产＝金钱＋精力＋时间。注解：1.金钱，这是最明显的，不解释了；2.精力，虚拟财产为脑力劳动所得，所以应当属于财产范畴；3.时间，一寸光阴一寸金嘛。所以得出结论：虚拟财产属于财产范畴。

新浪网友 boywj1980

我认为虚拟财产属于财产范畴。不玩游戏的人可能很难理解其中的价值，但玩过的人就视虚拟财产为自己生命中的一部分。虚拟财产有个时间性的限制，就是当这款游戏运营结束的时候，也就是虚拟财产消失的时候。具体怎么估量，还要看虚拟财产在游戏中的地位。游戏运营公司将游戏中的货币量控制得很好，那么虚拟财产就非常值钱；反之，就和垃圾一样。

新浪网友 幻影ep

应该属于财产。但网络中的财产还应归结到网络中去，即虚拟财产不应用现实中的财产进行衡量，而应在网络中进行衡量。当你的虚拟财产受到侵害时，索赔只能是虚拟财产，而不能转换为真实财产。

新浪网友 stgteam1

虚拟财产可以归纳为“知识产权”的范畴，产权人在付出了相应的脑力和体力劳动（还包括上网费、点卡等现金支出）后，产生出独一无二的虚拟价值——自己的ID及其中的装备、道具、金钱和在虚拟社会中的“地位”等。既然虚拟财产可以兑换现金（这方面也非常需要相关法律规定的出台），可以与现实财产挂钩，那么它就是“财产”。如果没有立法来保护虚拟财产，就会出现更多的盗号与欺诈现象，玩家付出的大量心血就会落入他人之手。这种暴利的“无本生意”将会催生大量的网络黑客和网络诈骗者，也必将导致道德的沦丧和社会风气的败坏。





反方：虚拟就是虚拟！

新浪网友 210.40.2.*

最近仔细看了《魔兽世界》的用户协议，里面有这样一段：在本协议约定的情形下，第九城市就停止或更改或终止向用户所提供的网络服务而可能产生的不便或损害，第九城市对用户本人或任何第三人均不负任何损害赔偿责任。请问一句，如果服务都停止了，《魔兽世界》都登录不了了，虚拟财产还有何意义？

晶合后院 中崎峻

这个问题必须要分成两部分来看，即销售虚拟财产的代理商与不销售的代理商。比如WOW，以MF等看，不存在线下由代理商推出各种虚拟财产的事情，游戏里所有数据暴雪也宣布归其所有，玩家不得交易买卖。可以说，不存在这种在线下由代理商推出各种虚拟财产的网游。他所谓的虚拟财产就是那浮云，只要运营商高兴，宣布是自己的也完全在情理之中。你选的游戏，你有使用权，但你没有拥有权，就这么简单。而另一个就是以石器为代表，在线下运营商推出的各种虚拟财产了。这些财产，包括宠物、道具等等，都是由玩家购买的，说白了就是一种合法的交易行为，也是一种合同式的行为。对于这些财产，应受到运营商的保护。一旦这些财产丢失，代理商必须出示一切证据来进行处理。无论是玩家自己丢失或者被盗，在服务器端的记录是变不了的，说白了就是只要他愿意找，肯定找得出来，但关键要看是否愿意找了。此时的玩家因为自行购买这些财产，而在一定程度上有了拥有权，可以说有了股权。作为运营商，则必须保证这些有股权的人的利益。在中国讨论虚拟财产是否属于财产范围，那么首先就应该划分出严格的使用权与拥有权。但是很遗憾，绝大多数人认为自己同时拥有使用权和拥有权，严格说这是错的……所以对于虚拟财产是否属于财产范畴，我是持严格划分的态度的。

晶合后院 游荡天魂

个人认为虚拟道具的所有权应该属于运营公司。玩家充其量不过因为支付点卡获得使用权，毕竟一旦没有了点卡，那么就算有再多的虚拟装备、道具也是不可使用的。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

投票酷评

Foxmail、FireFox、FlashGet三F组合显神通。 (218.56.78.＊)

暴风影音，帮我看多种格式的电影珊瑚虫。 (61.157.154.＊)

身体好，系统好，大家才好啊！呵呵。病毒，病毒，不杀了你我就白做人了！ (222.84.25.＊)

要不不选，要选就选实用的。往往最容易被忽视的，就是最好的。 (211.91.111.＊)

MSN和QQ是现在使用者最多的即时聊天软件，这个我是帮大家投的。魔法兔子和优化大师的品质差不多，但我比较喜欢动物（别误会，我不是属兔子的）；网际快车，我认为还是比较好的，BT得真的很快，但听说会损坏机器，还是保守点好。 (218.24.199.＊)

魔兽英雄的平民生活（下）

辽宁 李成林

娜迦海巫&黑暗游侠：身为中立英雄的海巫和游侠都有着精准的箭法与分别不同的魔法箭，虽然身怀绝技却没有东家愿意将其招入旗下。也不知是因为他们相貌奇特还是性格怪异，时至今日还是四处奔波，怀才不遇。即使在网上、报纸上登了自荐文章还是没有队伍愿意用他们，真是“魔兽双骄海巫游侠，只识弯弓射大雕！”

兽王：提到兽王，相信喜欢用暗夜精灵的玩家们一定不会陌生，他的召唤技能加上强力肉盾配合暗夜脆弱的部队简直就是天衣无缝。也正是因为他这点特长，在饱经战乱后不用为生计发愁。凭着“一招鲜、吃遍天”的训兽技能赢得了各大马戏团的欣赏，他们纷纷向兽王发出邀请，要他做马戏团的训兽师，也算找到了金饭碗了吧！兽王就是兽王，作战时能用召唤技能应敌，和平时能用训兽技能谋生。佩服！佩服！

火焰巨魔：一个崭新的英雄，在魔兽争霸中对火的运用唯一能与血魔法师相媲美的英雄。对火情有独钟的他不用多说，最适合他的工作便是——厨师。血魔法师终于有了竞争对手，这也并非坏事。长期享受安逸生活的血魔法师在火焰巨魔的激励下重新找到了自我，同时火焰巨魔也一心想超越血魔。这不正准备上中国厨艺训练学院报名，打算要在“***厨艺大赛”中与血魔法师一争高下呢！

死亡骑士：披着银白色飘逸的长发，飘着血红色幽雅的斗篷，骑着象征死亡的羊骨架，挥舞着令人望而生畏的霜之哀伤，这就是不死族乃至魔兽中最优秀的领袖——DK。曾几何时他率领着不死的军队东征西讨、南伐北战立下屡屡战功，同时也赢得了不死族全体民众的信任，被人们选举为“八十万禁军总教头”。而他也不负众望率军镇守边关，保家为国也是防范于未然嘛。真是“生当做人杰，死亦为鬼雄”啊！

暗影猎手：在马戏团还有一个炙手可热、曾是战士的就是暗影猎手了。虽然他在兽族的地位不高，可是在当今的和平年代，终于能一展身手了。那他做什么？还用问吗，神秘的外貌，召唤和妖术的技能造就了一个不折不扣的魔术师。他能将一只巨大的飞禽变成一只弱小的鸽子，将一头凶猛的走兽变成一头温顺的绵羊，将一只硕大的巨龟变成一只脆弱的寄居蟹，还能在空旷的舞台上变出一条令人毛骨悚然的眼镜蛇。一切的一切都让他在娱乐圈红得发紫，也与同兽族颇有渊源的兽王成为莫逆之交。他们俩经常把酒言欢。正是“人生得此须尽欢，莫使金樽空对月。”呀！

熊猫酒仙：曾经与世无争且向往和平的熊猫，不幸被卷入无情的魔兽争霸战争中。而如今终于到了和平年代，无忧无虑的酒仙依然抱着硕大的啤酒桶，扛着零散的小酒瓶周游世界，全身心地投入到酿酒中，日复一日、年复一年，终于工夫不负有心人，据说他不久前制出了绝世佳酿，正准备上市呢。刚好在他为商标发愁的时候，昔日的战友——丛林守护者毛遂自荐说：“我免费为你提供肖像权，并为你的新酒做形象代言人，产品就叫‘树头鹿’，怎样？”这不，他们俩正在协商股份的问题呢！

深渊魔王：厨师真正的金饭碗着实吸引了不少解甲归田的战士们，连深渊魔王也不例外，他对火的了解的确不比火焰巨魔和血魔法师差。可是相貌可憎的他却让食神着实打击了一下，食神是这样说的：“你还有潜力，不过还是先整个容再说。”这样一来，本来脾气暴躁的深渊魔王真是忍无可忍了，发誓再也不跨入“厨界”半步。可是也不能荒废了他对火的控制技能啊！最后只好去殡仪馆做火化工人。的确他的火焰雨能将尸体瞬间火化，还蛮称职的。（就算见到了鬼，只要他叫那么一声，鬼都能让他给吓跑~~~）P

200期之间的嘈杂

■晶合实验室 春三十娘

林晓：坏了坏了，整个编辑部都中了“魔兽”的毒了，连交上来的应用软件榜评也是魔味十足。呀，这场战斗里我到哪儿去了……

“200期”就要到来了……厉害的200期到来之前，真无聊啊……编辑部里，充满了《魔兽世界》的“万足”，每天都是不绝于耳的喊打喊杀……

“又被华丽地杀害了”，冰河无奈地叹气。“为什么这里的怪物都是免魔呢？”这话激起了我更大的愤怒。“你个猪头，我想玩还没得玩呢……”

下班了，我迫不及待地在11点的方向开了一个兵营，然后放下了英雄祭坛。“小样，谁说我单英雄不管用的？等我排第10的超级兔子出来，用设置魔法整死你！”而1点位置的冰河嘿嘿冷笑，“这么近的距离你敢先出军队？不怕TowerRush？你个不懂英文的白痴，看我的十一当家金山快译的功力！”

我正整肃着自己小有规模的部队，准备升级中级火枪，冷不防背后一片喊杀声。定睛一看，8神经这厮竟指挥着“香水120%”、变速齿轮和KV2004哇呀呀掩杀上来！

“啊？三英雄开局？”我大吃一惊。冰河更大喊：“作弊！作弊！才多少时间啊，就三英雄了？”

8神经洋洋得意，“得罪我不要紧，可是你不该得罪我的变速齿轮。有了排19位的它，三英雄算什么，三队冰龙都不成问题！让‘香水’把你们都刻成1.5元一张的光盘贱卖了，让我也做一回中关村街头卖盘的CEO——别想反抗！KV2004可不是吃斋的！”

我急得大喊：“队长，救命啊！”那边厢，Suki兀自好整以暇地督着排第7的紫光拼音和第8的瑞星杀毒软件围歼生铁。眼看生铁排第16的Maxthon被鹰德吹上天空，落地后立足未稳，脑门上中了不知从哪里反弹来的三手飞镖，一命归西。Suki悠闲自得地说：“急什么啊，8神经而已，老杨会来救你的……等等吧……”

我看看身边，火枪手们已经纷纷惨死在8神经的钳子下，不得不仓皇祭起“回城术”，投奔5点位置的老杨而去。还处在回城状态下的我出现在老杨的城堡中，却看见满天的火光——老杨排第14的虚拟光驱和排第15的RealONE Player已被打趴在地。青紫瘦弱的尸体表明，它们是被吸干了魔法！司马平安正指挥排第17的Media Player Classic、排第12的天网防火墙、排第13的金山词霸趾高气扬地清理现场——又是一个三英雄的变态！一眼瞥见我之后，平安大喊一声：“AK休走！”指挥大军蜂拥而来。我早已吓破了胆，觅得一个空当，连滚带爬朝8点位置的蓝星基地逃去。

走在半路，远远就看到蓝星拖着半死不活的金山游侠和3721中文网址，在一个阴暗角落里喘息。我靠上前去，“怎么了？你一个第5，一个第6，也……”“别说了……风行水那个杀千刀的……”蓝星积恨难消。“不就因为先开了2个分矿么，要不哪来钱买中立的老三金山毒霸和老四WinRAR！现在只能依靠10点位置上的答笛了，他一直没有遭受攻击……”

我和蓝星来到10点位置，这里只有一片瓦砾和废墟。“大势已去了！”我放声大哭。蓝星也手足无措，“还是去4点位置看看Suki吧……”

Suki大战生铁和8神经的四路人马，使尽浑身解数，也打了个平手。生铁的Maxthon复活之后，又腾出手买下了中立的老二网际快车。一群喽罗好似吃了加速卷轴，脚下生风。眼看Suki不支，我和蓝星连忙鼓起余勇，包抄8神经后路，却不料冰河与司马平安斜刺里掩杀而至，我哀叹一声：“苦也！”

“快要200期了，你们的文章可走校了么？”随着一声质问，无数的锤子飞舞而来。“秒杀之锤！风紧，扯呼——”众人纷纷鼠窜。

“下班了，回家了。大家再见。”无敌的郑老师把无敌的Windows优化大师放进裤袋，离开了办公室，只剩下一干脑袋在门口摇晃。

“郑老师的无敌光环消失了没有？”

“傻话，终极法术会恢复的啊！”

编辑推荐软件 **推荐编辑 苍茫**

Windows优化大师：合理的计算机优化，至少能把自行车变成摩托车吧。

网际快车：四个轱辘和变速功能都有了。

WinRAR：我拿什么来压缩你——我的文件。

变速齿轮：彩京（注：射击游戏）通关的必备软件。

TOP TEN

龙虎榜

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.5Build5.320	1	817	○	鲁锦
网际快车	1.65	2	786	↑	JetCar软件工作室
金山毒霸	2005	3	652	↓	金山公司
WinRAR	3.5Bate2	4	603	↓	Eugene Roshal
金山游侠	V	5	588	↓	金山公司
3721中文网址	2.81Build806	6	561	↑	国风因特软件有限公司
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	7	490	↓	清华紫光软件股份有限公司
瑞星杀毒软件	2005	8	475	○	北京瑞星公司
Windows Media Player	10.0	9	446	↓	Microsoft
超级兔子魔法设置	6.75	10	422	↑	蔡旋
金山快译	2005	11	390	↓	金山公司
天网防火墙	2.7.3.0331	12	377	↑	众达天网技术有限公司
金山词霸	2005	13	367	↓	金山公司
虚拟光驱	7.12	14	336	↑	东石软件公司
Real Player	10.5Gold中文版	15	319	↓	RealNetworks
Maxthon	1.2.1	16	297	○	Blood Chen
Media Player Classic	6.4.8.3	17	245	↑	Guliverkli
Alcohol120%	1.9.5.2722	18	204	↓	Alcohol Soft Development Team
变速齿轮	0.4	19	198	↑	王荣
江民杀毒软件	2005	20	150	↑	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2005年4月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	2 406 306
2	RealONE Player 2.0Build6.0.11.872简体中文版	2 058 056
3	WinRAR3.42简体中文版	1 928 891
4	腾讯QQ2004 II 正式版	1 685 809
5	豪杰超级解霸3000英雄版	1 524 671
6	Microsoft Media Player 9 9.00.00.2980简体中文版	1 085 166
7	影音传送带（Net Transport）1.93.275	1 036 637
8	Winamp 2.95简体中文汉化标准版	985 220
9	极品五笔输入法6.0 Build	946 360
10	E话通视频通迅软件（EPH）3.69	801 603

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN